

KIBERHIZONA



1997 balandis
NR.4
Kaina 2 Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

Siame numeruje:



VIRTUA
FIGHTER



NAUJIENOS



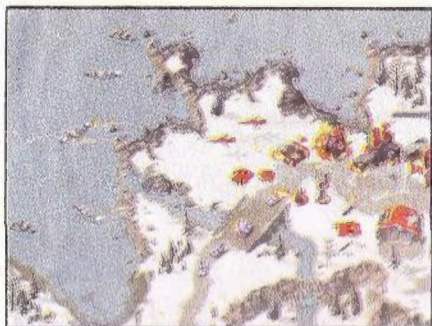
CYBERIA 2



COMMAND & CONQUER : RED ALERT

MISIJA 1

Atremkite priešo ataką. Kai atvyks Tanya, sumuškite kuo daugiau pėstininkų. C4 pagalba susprogdinkite kuo daugiau elektrinių. Jei pašalinsite Tech



Center sarbybą, pasirodys Einšteinas (tik šioje vienoje misijoje). Palydėkite jį iki malūnsparnio.

MISIJA 2

Pastatykite priešakinius pastatus pietuose, pietvakariuose ir šiaurės vakaruose nuo Jūsų būstinės (HQ). Kiekvieną kartą, kai kuriate vieną pagrindinių pastatų, gaunate pastiprinimą. Labai svarbu sukurti tinkamą bazę, nes ja naudositės ir kitoje misijoje. Atstatykite kelis pill-box šiaurėje prie rudos klodų ir po vieną į pietus ir į vakarus nuo Jūsų bazės. Toliau reikia sugrupuoti visą likusią techniką ir keliu išsiųsti ją į pietus. Visų pirma koncentruota ugnimi sunaikinkite granatavaidžius, o po to ir visus kitus.

Priešininko Harvesterį galima aptikti žemėlapyje

pietinėje dalyje. Sunaikinę jį, atsikratysite įkyrių priešo atakų. Džipų grupę sutvarkykite Sovietų KP ir keliaukite į šiaurę — tais pačiais tikslais. Liks tik grįžti ir sunaikinti visus pastatus. Iš karto po to atvyks palyda.

MISIJA 3

Tuoju pat evakuokite šiaurėje esantį mediką. Tanya apsaugos Jus nuo įkyrių pėstininkų. Keliaukite į pietvakarius, naikindamai neatsargius pėstininkus. Ir štai Jūs netoli priešininko stovyklos. Tanya kruopščiai pašalins nuo kelio kareivius, tuo tarpu Jūsų artilerija pasirūpins flame turret'ais.

Bazės sunaikinimas nėra pagrindinis Sąjungininkų tikslas. Taigi pakanka išvalyti jas nuo pėstininkų.

Keliaujame toliau — į rytus ir šiek tiek į šiaurę nuo bazės. Veiksmo metu stenkitės sprogdinti statines su kuru. Sutiksime V2 Launcher, tačiau jis, greičiausiai, nepataikys. Pirmąjį tiltą būtina sunaikinti iš karto. Netoli, medžių šešėliuose pasislėpė priešai, todėl reikia



judėti labai atsargiai. Susprogdinę statinę prie tilto, esančio pačiame žemėlapyje viršuje, sunaikinsite ir patį tiltą.

MISIJA 4

Ši užduotis vykdoma jau gerai Jums pažįstamoje aplinkoje (žemėlapis iš antrosios užduoties). Jūs turite tuos pastatus, kuriuos turėjote ir II-oje misijoje.

Pastatę radarą, turėsite ankstyvojo priešo aptikimo sistemą. Dabar derėtų pastatyti weapons factory. Paruoškite maždaug 12 lengvųjų tankų. Į šiaurę yra praėjimas, kurį kuo stropiau būtina užimti. Įsidėmėkite, kad priešui padeda oro pajėgos. Nemažonumų išvengti padės rocket infantry priedanga.

Pirmoji Jūsų geležinės ordos (kalbame apie tankus) užduotis — plokščiakalnio žvalgyba iš viršaus, kur Sovietai gauna geležies rūdą. Jei pavyktų sunaikinti priešo ore truck iš apačios — padarykite tai! Jei ši operacija nepavyktų, priešas ir toliau siundys ant Jūsų savo šarvuotąją techniką. Susidoroję su ore truck, atremkite tankų puolimą ir pašalinkite flame turret ir refinery bazes. Džipai padės kuo greičiau atsikratyti priešininko karių. Dabar priešas palaužtas ir Jums neteks per daug rūpintis misijos sėkme. Panašu, kad užduotis beveik įvykdyta.

MISIJA 5

Žaidėjui prireiks



nemažai kantrybės, norint prarasti spy pro šunis-sargus. Patruliai pastoviai juda, todėl reikės apskaičiuoti kiekvieną ėjimą. Jei žvalgas pateks į weapons factory, lengvai galės pavogti sunkvežimį. Pastarasis nugabens jį prie kalėjimo. Išlaisvinkite Tanya. Prieš evakuaciją jai reikia pasirūpinti visais SAM įtaisais.

Pusiasalyje sunaikinę kelis SAM'us keliaukite į viršų prie bazės. Ten panaikinkite visus nutūpimo takus. Kai visi keturi SAM bus sugadinti, malūnsparnis galės pasiimti kraugerįškąją mergelę. Tačiau tuo metu žemėlapyje viršuje atvyks pastiprinimas. Inžinieriai padės Jums įkurti construction yard, weapons factory ir barracks. Kai paleisite refinery, sudarykite nedidelį tankų rezervą. Tačiau neįsijauskite. Sukurkite tik tiek tankų, kiek reikia prasiveržti pro sargybą ir sunaikinti priešo ore truck. Jei bent kiek užtruksite, priešas sutaupys daugiau šarvuotosios

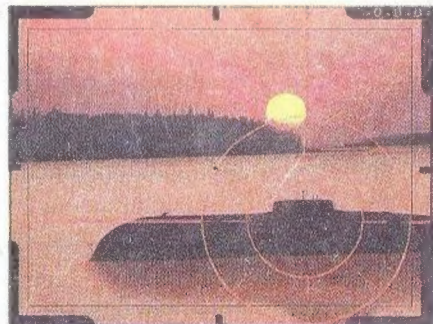
technikos. V2 padės Jums iš saugaus nuotolio išsiaiškinti apsaugos statinius. Po to į bazės teritoriją įžengia tankai. Norint užbaigti misiją, būtina bazę

nušluoti nuo žemės paviršiaus.

MISIJA 6

Išdėstykite savo construction yard toje vietoje, kur pačioje pradžioje buvo MCV. Po to paeiliui statomi: power plant, barracks ir refinery. Svečiai ateis iš pietų. Šį kartą vienintelis prieštankinis ginklas bus rocket infantry. Jei pillbox bus netoli, priešas visą ugnį nukreips kaip tik į jį. Tuomet Jūsų pėstininkai galės asmeniškai išsiaiškinti su užpuolikais. Na, o šaunieji raketininkai neleis atakuoti iš oro.

Išleidę vidutinius tankus, atakuokite bazę link pietų. Inžinieriumi paimkite barracks, o radar dome patalpinkite žvalgą. Prie ką tik paimtų barakų



COMMAND & CONQUER : RED ALERT

(atkelta iš 1 psl.)

pastatykite **naval yard**. Išdėstę ant paplūdimio smėliuko tankus, užblokuosite priešą išsilaipinimą. Užauginkite dar kelis džeimsbondus ir patalpinkite juos **sub pen** ir **tech center**.

Dabar reikės šiaurėje išsilaipinti 25-30 vidutinių tankų ir naikinti bet kokį pasipriešinimą. Pagaliau kompiuteris parduos visus savo pastatus ir Jus užpuls paskutinė technikos grupė. Šį kartą tai įvyks iš pietų. Nesnauskite!

MISIJA 7

Užduoties pradžia — ir iš karto mūšis. Nelaiminguosius pėstininkus sutraikykite tankais ir kuo greičiau atstatinėkite bazę. Naudingųjų iškasenų klodai yra rytuose ir pietuose. **Pillbox**'o pastatymas padės greičiau susidoroti su puolančiais pėstininkais. Jums prireiks dar vieno pastato **refinery**. Nepakenks keli vidutiniai tankai ir **rocket infantry**. Beje, nuo bazės šiauriau gerai būtų pastatyti patranką **AA**. **Rocket infantry** gali lydėti **ore truck** — jam tikrai reikės apsaugos nuo įžūlių **MIG**-ų.

Pirmoji užduotis — paimti radarą į pietus nuo bazės. Saujelė tankų ir inžinieriai lengvai susitvarkys su šia problema. Be to, užimtą pastatą Jūs galite parduoti. Jis tikrai nėra būtinas. Antroji užduoties dalis lengva. Sunaikinus **ore truck**'us, priešininkas atsidurs keblioje padėtyje. Norėdami pasiekti reikiamą rezultatą, minuokite mėgstamiausius priešų laukus. O toliau viskas aišku.

MISIJA 8

Prie savo elektrinių prišvartuokite kelis **destroyer**'ius. Paruoškite penkis apginkluotus raketomis pėstininkus. Jums būtina praveisti MCV į bazę. Ten KP bus saugesnis. Be to, taip Jūs lengviau galėsite naudoti **mine layers**. Išvalykite kelią į bazę. Atstatykite sugriautą **advanced power plant**. Kampe patalpinkite **AA Gun**. Įėjimą iš šiaurės ir rytų apsaugokite gausiais minų laukais. Ant kranato sustatyti j

eilę keli tankai apsaugos nuo puolimo iš jūros. Nepamirškite atnaujinti minų laukus. Užduotis beveik įvykdyta.

MISIJA 9

Geriausią bazę statyti prie rūdos klotų, kaip tik į rytus nuo išsilaipinimo. Apie 15 žmonių iš **rocket infantry** būtinai išdėstykite šiauriniame krante. Lengvieji tankai turi užblokuoti visas galimas jūrų desanto išsilaipinimo vietas. Keliaukite į viršutinį dešinį žemėlapių kampą. Ten reikia patekti į priešų bazės KP. Taip Jūs išgelbėsite perbėgėlį pavarde Kosyginas. Ir, aišku, būtinai šiuo momentu pasirodo šunys. Vargšus gyvūnelius teks suvažinėti. Ypač reikia atsikratyti šuneliu, esančiu prie viršutinės **Tesla Coil**. Dabar išdavikas lengvai galės praeiti prie transporto.

MISIJA 10

Įkurti bazę galima apsaugotoje dalyje, rytuose. Lengvaisiais tankais išžvalgykite teritoriją, tačiau venkite susidūrimų. Priešo technikos labai daug — tai negerai. Visų pirma paimkite **tech center**. Taip pamatysite, kas ir kur.

Stebėkite priešų **ore truck**'us ir, kaip visuomet, užminuokite laukus. Jei rūda kasama nuo priešų į pietus, 5-6 malūnsparniai lengvai galės susidoroti su "geologais". Priešas nustos domėtis Jūsų baze.

Dabar atėjo laikas pasirūpinti Geležine Orda. Pasistenkite iš oro sunaikinti kuo daugiau būrių. Priešo pėstininkai sukels tik šiek tiek nemalonumų, kuriuos lengvai pašalinsite **pillbox**'ais. Nepamiškite apsaugoti bazę nuo priešų antpuolių iš oro — Sovietų oro pajėgos ganėtinai stiprios. Sunaikinkite visus **tesla coil**. Kai dauguma pastatų bus sugriauti, Stalinas mėgins užmėtyti Jus raketomis. Pasisavinkite **control center**.

MISIJA 11

Likimas nubloškė Jus gilyn į priešų užnugarį. Esate valdymo centre, laikrodys garsiai tiksi ir beveik visai nebeliko resursų. Keliaukite į pietus, kol

nesusidursite su **mammoth**-tankais. Komandiruokite žvalgą tiesiai prie "išėjimo". Gausite pastiprinimo — neprilygstamą amazonę. Su ja galima pasivaikščioti po apylinkes.

Tanya ir inžinierius turi apsilankyti šiauriniame ir rytiniame komplekso sparnuose. Nudėję kareivius, deaktyvuokite pirmąjį valdymo punktą. Rytiniame sparne padarykite tą patį. Po to keliaukite į šiaurę, kol pamatysite **flame turret**. Kuo geriau pagydykite merginą ir... reikia imti apžvalgos bokštą. Po to vėl pakartokite medicininę procedūrą. Į šiaurę nuo bokšto yra trečiasis valdymo centras. Susidoroję su priešais ir čia, greitai keliaukite į šiaurės rytus prie paskutiniojo punkto.

MISIJA 12

Misijos pradžioje turėsite kelis MCV. Statykite du **construction yard**'us. Bazės statybos schema standartinė, tačiau geriau visų pirma pastatyti du pastatus **refinery**. Lengvaisiais tankais išžvalgykite vietovę. Į rytus ir šiaurę nuo bazės pamatysite patrulį. Pasistenkite pakeisti tankų sustojimo vietas. Vėliau jas užminuosite. Pastatyti **tech center** — taip pat nebloga idėja. Labai patogiu stebėti **ore truck**'ų judėjimą. **Rocket infantry** kurį laiką apsaugos nuo oro užpuolimų.

Vidutiniais tankais užimkite priešų bazę. Negriaukite **subpen** — geriau apgyvendinkite ten žvalgą. Mums būtinas **sonar pulse**. Sunaikinkite bazę, užgrobdami **construction yard** ir **weapons factory**. Šiuo momentu pradės veikti bazė kitame upės krante. Geriau iš karto malūnsparniais sunaikinti **ore truck**'us. Kelios V2 raketos sunaikins **tesla coil** salos pakrantėje. Pramušę pakrantės bazės sienoje skylę, keliaukite į šiaurinę savo žemės dalį. Tankai turėtų pasirūpinti elektrinėmis. Sukurę **naval yard**, pagaminkite kelias transporto priemones.

Jei atsiras problemų dėl priešų povandeninių laivų, sunaikinkite juos raketomis V2 ir

malūnsparniais. Sunaikinkite SAM-jrenginius. Liko tik sunaikinti povandeninius laivus. Taigi dabar atėjo **sonar pulse** eilė. Kai tik visos Sovietų valtyys priverstinai nukeliaus į dugną, pasirodys Sąjungininkai.

MISIJA 13

Nevarykite MCV toli nuo išsilaipinimo vietos. Įkūrę bazę šiaurės rytuose, pastatykite kelis **pillbox**'us. Džipais išžvalgykite vietovę. Kai pamatysite **mammoth** - tanką, sukite atgal. Pasistenkite pasistūmėti į šiaurės rytus. Prie bazės nuolat smėgins priartėti eilinė auka, lydimą civilio. Pastarąjį būtina patraukti, nes jis gali paleisti signalinę raketą. Tuomet **mammoth** tuojuo pat panaudos **Iron Curtain** ir taps nepažeidžiamas.

Priverskite jį sekioji paskui **ore truck**'us, kol Sovietų artefaktas nustos veikti. Dabar Jūsų tankai gali jį pribaugti.

Plėskite savo bazę. Nepamirškite kur tik galima išdėstyti **pillbox**'us. Žvalgą nusiųskite į šiaurę per žemėlapių vidurį. Patys keliaukite paupiu į rytus, eikite į priešų teritoriją. Pastebėję **subpen** — ten ir įsikurkite. Kai pradės veikti GPS - siųstuvas, pamatysite dvi priešų bazes. Dešinioji bazė gauna rūdą. Jei sugebėsite **mammoth** sunaikinti, kol jis taps "nepažeidžiamu" — puiku.

Po kiek laiko rūdą gauti pradės kairioji bazė. Jei norite išvengti puolimo, siųskite malūnsparnius į vakarinį žemėlapių kraštą, o tik po to naikinkite **ore truck**'us. Likę be rūdos, priešai greitai nutrauks statybas. Dabar bazes lengvai galima "sutvarkyti" malūnsparniais.

MISIJA 14

Viršutinę kariuomenės grupuotę pavadinkite A, o žemutinę — B. Inžinieriai iš A turi prasiveržti iki valdymo pulto. Tuo metu grupė B eidama į rytus, turi "išvalyti" patalpas.

Po to pastūmėkite šią grupę dar toliau ir deaktyvuokite šiaurinį apžvalgos bokštą.

Aplenkdamas priešų tankus, grupė A turi iškeliauti į rytus. Jei iškilo problemų, pasistenkite

sugrupuoti savo pėstininkus ir panaudoti koncentruotą ugnį. Labai dažnai padeda kartu keliaujantys medikai. Eikite į šiaurę: ten yra pirmasis generatorius.

Grįžkite atgal ir praeikite truputį į rytus, vėl deaktyvuokite apžvalgos bokštą. Paėjusi kiek toliau, grupė B turi iškeliauti į pietus. Atsargiau: prie valdymo pulto Jūsų lauks siurprizas su granatomis.

Kai tik inžinieriai įdės sprogmenis ant generatoriaus, Jūs sulauksite pastiprinimo. Keliaudama į pietus, grupė B atras dar vieną generatorių. Dabar jau žinote, ką reikia daryti. Keliaudama toliau, šį grupę prieis didelį kambarį su **flame turret** ir keliais valdymo pultais. Centrinis valdymo pultas panaikina šiaurės vakarų patranką. Pietvakarių pultas valdo generatorių, tačiau kol kas dar nepasiekiamas. Sujunkite A ir B grupes. Iš paskutinės grupės A sustojimo vietos eikite į rytus iki generatoriaus, po to į pietus ir į vakarus. Turite atsirasti kaip tik centriname hole. Kadangi turite du medikus, galėsite išvengti praradimų.

Toliau reikia keliauti į pietus. Nedidelis kompiuterinis terminalas turi būti ant vakarinės sienos. Palikite ten inžinierių. Keliaujame į vakarus, aplenkdami V2, atskratome apžvalgos bokštą ir šunų (šaukite į statines). Du valdymo pultai ant sienos deaktyvuoja bokštus, o kambaryje esantis terminalas yra generatoriaus dalis. Yra keli generatoriai centrinėje salėje. Jei bokštai vis dar veikia, nepergyvenkite: prieš mirtį inžinieriai vis tiek pateks iki pultų. Dabar pasirinkime apatinį dešinį praėjimą. Ten reikia nukreipti pagrindines savo pajėgas. Atsitiks keistas dalykas. Visi "blogiečiai", nekreipdami į Jus jokio dėmesio, išbėgs iš kambarių. Rytuose inžinieriai aptiks dar vieną generatorių.

(Bus daugiau)

Kiber paštas



Norėčiau paklausti, kokias antivirusines programas naudoti ir kur jų gauti?... Labiau norėčiau sužinoti, kurios programos ne tik ieško viruso, bet ir "stengiasi pagydyti" sužalotą failą.

Artūras iš Vilniaus

Kadangi šis klausimas labai aktualus, apie antivirusines programas kitame "KIBER ZONOS" numeryje parašysime plačiau, o "Dr. Web" yra gera programa. Antivirusines programas (kaip ir kitas) galima nusipirkti Kalvarijų turguje, už Antakalnio žiedo esančiame CD turgelyje (piratinės, tačiau nebūtinai blogos).

Būtų įdomiau, jei daugiau rašytumėte apie Sega MD žaidimus, nes kompiuterius su CD-ROM mažai kas turi...

G. Leonavičius iš Kauno

Apie Sega MD žaidimus būtinai rašysime, tačiau labai klįstate, jei manote, kad Lietuvėleje mažai kas turi CD-ROM.

Norėčiau Jūsų paklausti kiek gali kainuoti naudotas PENTIUM'as arba 486 DX12 66 MHZ RAM HDD 540 MB? Kur būtų galima jų įsigyti?

Petras iš Šakių

Kompiuterio kaina be techninių duomenų dar priklauso ir nuo bendro kompiuterio stovio. Tačiau visi žinome patarlę "gobšas moka du kartus". Šiuo metu yra labai nemažai firmų, kurios prekiauja panaudotais arba naujais surinktais iš detalių kompiuteriais.

Norėčiau paklausti, ar nukris kompiuterių kainos?

Vaidotas iš Vilniaus

Kompiuterių kainos (PC) krenta nuolat.

Ar verta dabar pirkti "NINTENDO 64"?

Mykolas iš Vilniaus

Šiuo klausimu kiekvienas turi savo nuomonę. Tai labai priklauso nuo to, kokius žaidimus mėgstate žaisti. Visi konsolinio tipo kompiuteriai labiau tinka žaisti arkadinius žaidimus.

Kokią CD-ROM'ą geriau pirkti?

R. Leonavičius iš Kauno

Šiuo metu geriau būtų pirkti bent jau 4-o greičio CD.

Parduodu CD žaidimus (PC). Vieno CD kaina 33 Lt. tel. (827) 207180 Kęstutis (Kaunas)

Pasikeitė redakcijos adresas! Dabar: "KIBER ZONA" LT-2014, Vilnius

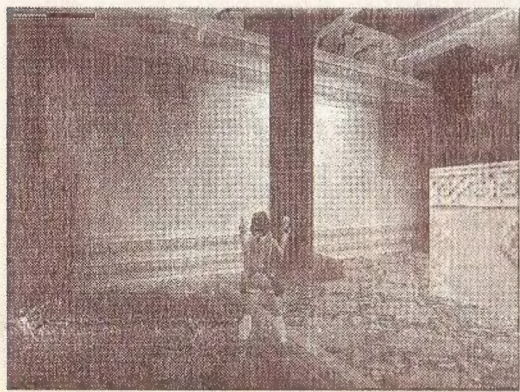
TOMB RAIDER

* THE CITY OF VILCABAMBA

Norint rasti sidabrinį raktą ir auksinę statulą, paspauskite šalia pagrindinio kambario esantį jungiklį ir įeikite pro atsidariusias duris. Užlipkite laiptais ir, užsokę ant kito iškyšulio, įeikite į naują kambarį.



Perbėkite per įgriūvančias plyteles ir užsokite ant iškyšulio, kur rasite vaistinėle. Nušokę ant grindų, vienoje sienoje raskite melsvą akmens bloką ir įstumkite jį į kitą kambarį. Užlipę ant ten esančio išsikišimo, rasite sidabrinį raktą ir aukso statulą. Užlipkite ant dar aukščiau esančio išsikišimo ir, įlipę pro skylę, nušokite į praėjimą. Pasukite kairėn ir eikite į kambarį su baseinu, kur vėl pasukite kairėn ir atidarykite duris sidabrinio raktu. Toliau iki lygio pabaigos neturėtu kilti kokių nors sunkumų.

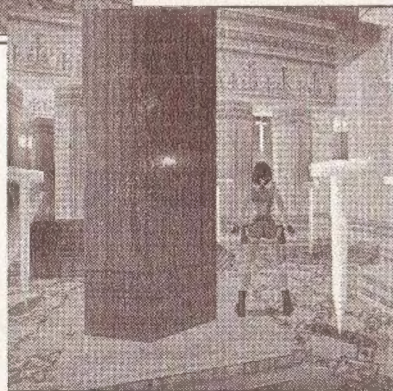


* LOST VALLEY

Įėję į šį lygį, iš karto pasukite kairėn ir eikite prieš srovę; kur reikia, peršokite per upę ir eikite, kol pasieksite kitoje upės pusėje esantį aukštą iškyšulį. Užsokę ant jo, eikite tuneliu, kol pamatysite virvinį tiltą. Perėję į kitą jo pusę, pamatysite mechanizmą, sudarytą iš įvairiausių dantračių. Įjungus šį mechanizmą, galima pakeisti upės tėkmės kryptį. Tačiau trūksta kelių dantračių. Todėl kitą pusvalandį ir ieškosite jų. Pažiūrėkite pasroviui. Pamatysite griaučius ir šalia jų gulintį šautuvą, kurį būtinai paimkite. Dabar šokite į vandenį ir leiskite srovei nuplukdyti Jus iki krioklio. Išlipę iš vandens ir susitvarę su dviem vilkais, keliaukite prie baltųjų uolų, esančių tiesiai prie krioklį. Eikite tuneliu iki

baltos akmeninės sienos. Pasiekę jos viršų, rasite vaistinėle. Priėję slėnį, eikite arčiau dešinėsios jo pusės, kol pasieksite krioklį. Įšokite į vandenį ir plaukite, kol pasieksite kambarį su jau laukiančiu dinosauro. Nušaukite jį ir užlipkite šalia vandens esančia siena į viršų.

Čia rasite 1-ąjį dantratį. Plaukite atgal, išlipę iš krioklio pasukite dešinėn ir eikite iki pat šventyklos. Šventykloje įšokę į vandenį, plaukite dešinėn, kur surasite antrąjį dantratį. Išėję iš šventyklos, išsukite į dešinę ir įsukite į ryškiai apšviestą tunelį, kuriuo eikite, kol

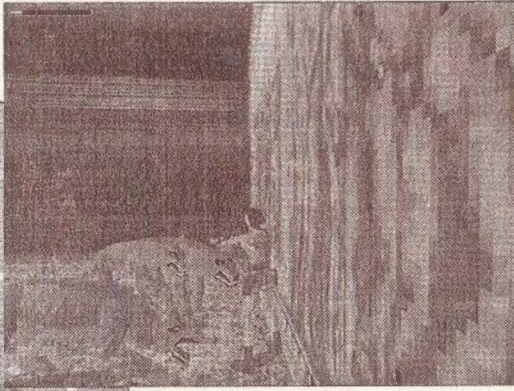


išvysite prieš save sutrūkusį virvinį tiltą. Peršokę į kitą jo pusę, rasite 3-ąjį dantratį. Dabar galite sugrįžti prie mechanizmo ir įstatyti dantračius, po to paspausti jungiklį. Kai upės tėkmė pakeis kryptį, eikite prie didžiojo krioklio, kur rasite išėjimą iš šio lygio.

* THE TOMB OF QUAPOEC

Šis lygis gana paprastas ir jame yra tik trys pagrindiniai galvosūkiai, todėl apie jį rašysime trumpai. Kai pasieksite kambarį su 3 praėjimais, virš kiekvieno matysite tam tikrą simbolį. Pasirinkite praėjimą, virš kurio kabo nupieštas veidas. Eikite tuneliu iki kito kambario, du kartus pastumkite išsiskiriantį akmens luitą. Perbėkite įgriūvančias grindis, paspauskite jungiklį ir grįžkite į kambarį su trimis vilkais. Susidoroję su jais, eikite į kambario viršų. Vėl suraskite išsiskiriantį akmens luitą. Patraukite jį vieną kartą į save ir vieną kartą į šoną. Pamatysite laiptus, kuriais lipkite į viršų, šokite į duobę ir išlipkite kitoje jos pusėje. Užlipkite dar vienais laiptais,

paspauskite jungiklį ir nusileiskite į raudoną duobę. Dabar galite eiti į kambarį virš kurio yra paukščio simbolis. Nuėję praėjimu iki jungiklio, paspauskite jį, pasukite į kairę ir nušokite į kambarį, kuriame yra paukščio simboliu pažymėti luitai. Sukite kairėn ir užlipkite laiptais. Pasukite į kairę ir užsokite ant balto išsikišimo. Lipkite į viršų, kol pasieksite koridorių, kurio pabaigoje prieisite kambarį. Nusileidę dviem lygiais žemiau, pasukite į kairę ir nušokite ant briaunos, nuo kurios galite užsokti ant akmeninio bloko su paukščiu. Pasisukite ir įšokite į praėjimą sienoje. Eikite iki jungiklio.



Paspaudę jį grįžkite ir nuo praėjimo krašto šokite į dešinę ant bloko; po to ant kito ir

pagaliau į praėjimą, kurio gale vėl nuspausite jungiklį. Dabar galite grįžti į pagrindinį kambarį, nuo kurio pradėjote šį lygį. Toliau kelią rasite tikrai nesunkiai.

* ST. FRANCIS FOLLY

Šiame kambaryje rasite didžiulį kambarį, kuriame reikės rasti 4 jungiklius, atidaranti 4 duris. Už kiekvieną durų Jūs laukia galvosūkis, kurį sėkmingai išsprendę gausite raktą. Jums reikės 4 raktų. Jais atsidarysite 4 duris. Tik tuomet išeisite iš šio lygio. Be to, susidursite su šikšnosparniais, tigrais ir Pjeru, besistengiančiu Jus pribaugti. Ko gero, protingiausia būtų pradėti nuo kambario viršaus ir judant žemyn surasti visus jungiklius, o jau tada spręsti galvosūkius. Virš kiekvienų durų yra parašyta po vardą, taigi žinosite, kurias iš jų atidaryti.

* DAMOCLES

Įeisite į šį kambarį ir pastebėsite lubose daugybę kardų. Galite kol kas į juos nekreipti jokio dėmesio, nes pavojus kils tik grįžtant atgal. Tuo tarpu eikite į kitą kambarį, kur nuo pakylės paimkite raktą. Užlipę lygiu aukščiau, rasite vaistinėle ir amuniciją. Nušokite žemyn. Eikite prie išėjimo. Krentančių kardų išvengti nesunku. Tereikia stebėti jų šešėlius.

* THOR

Šiame lygyje pamatysite palubėje kabantį rutulį, besisvaidantį žaibais į grindyse esančias tamsesnes plyteles. Geriausia perbėgti kambarį ir stengtis išvengti šių vietų. Tuomet viskas turėtų būti gerai. Kitame kambaryje atsistokite po gigantišku kūju ir kai išgarsite, kad suveikė paleidžiamasis mechanizmas, šokite šalin, kitaip Jus sutraiškys. Apsižvalgykite. Pamatysite du akmeninius blokus. Pristumkite vieną iš jų prie pakylės dešinėje. Tuomet užlipę galėsite pristumti kitą bloką ir užlipti ant aukštesnės pakylės. Paimkite vaistinėle ir šokite ant kitos pakylės, kur ir rasite raktą.

* NEPTUNE

Jau iš kambario pavadinimo aišku, kad teks paplaukioti. Plaukiant išnerti ir įkvėpti oro nebus kur, todėl plaukti reikia greitai ir tiksliai. Plaukiate tuneliu, kol pamatysite už vartų esantį raktą. Netoli rasite jungiklį. Ką daryti toliau, manau, aišku.

* ATLAS

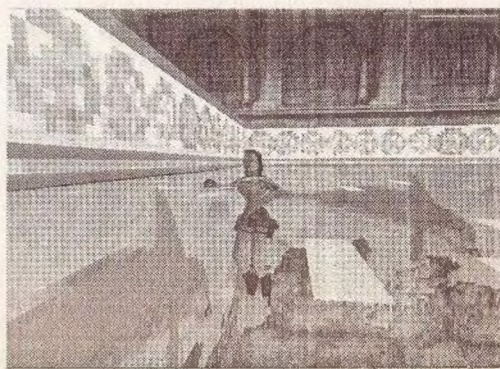
Eikite prie savaime atsidarančių vartų. Dešinėje yra palaipsniui išskylantis koridorius. Ženkite juo kelis žingsnius, kol pamatysite į jus riedantį akmenį. Apsisukite ir bėkite į koridoriaus galą, kur įšokite į esančią duobę. Kai akmuo pralėks virš Jūsų, kairėje sienoje rasite įėjimą, kuriame yra paskutinis raktas. Kai turėsite visus raktus, eikite į didžiojo kambario apačią, kur sutiksime kelis liūtus ir Pjerą. Su jais geriau būtų susidoroti iš viršaus, kur liūtai negalės Jūsų pasiekti. Atrakinę raktais keturias spynas pereisite į kitą lygį.

* PALACE MIDAS

Šiame lygyje Jūs laukia tikrai sunkus galvosūkis. Atidaryti durims reikės rasti 3 švininius strypus ir paversti juos auksiniais. Netoli baseino, nuo kurio jūs pradėsite šį lygį, yra kambarys su keliomis platformomis. Peršokdami nuo vienos ant kitos, pasieksite pakylą su 5 jungikliais, kiekvienas kurių atitinka virš durų esantį penkiaženklį kodą. Kodu 00Y0Y atidarys pirmąsias duris, pamatysite kambarį, pilną dyglių. Atsargiai nueikite prie praėjimo dešinėje, kur rasite pilkšvą akmens bloką. Patraukite jį 2 kartus ir už jo rasite jungiklį, kurį paspaudus, kambaryje su dygliais iškils platformos. Praėjimu pakilkite į viršų

ir prieš laikrodžio rodyklę šokite nuo vienos platformos ant kitos, kol pasieksite kambarį su pirmuoju strypu.

Kitas duris atidarykite kodu 00YY0. Pereikite kambarį, pasukite į dešinę ir nueikite tuneliu iki kambario, kuriame jums reikia ištraukti akmens bloką. Apsisukę eikite laiptais į viršų, iš kur pamatysite, kad kambarys prisipildė smėlio. Iš praėjimo šokite dešiniau ant atsiradusios pakylės. Nuo jos peršokite ant kolonos, po to ant kito pakilimo ir pagaliau į praėjimą. Lipkite uolomis į viršų ir peršokite duobę. Apsisukę ir pažiūrėję žemyn, ant nedidelės terasos pamatysite vaistinėle ir šovinius. Nušokite ten, o po to ir likusį atstumą iki dugno. Prieikite prie antro praėjimo tarp kolonų iš dešinės ir peršokite ant išsikišimo. Eikite prie antros nišos nuo galo ir atsigręžkite į akmens sieną. Joje pamatysite įskilimą, už kurio peršokę galėsite užsikabinti. Laikydami krašto eikite į kairę, kol galėsite atsistoti. Atsisukę peršokite į jums atsivėrusį praėjimą ir atsargiai eikite juo, kol atsidursite kambaryje, nuo kurio pradėjote šį lygį. Eikite terasa iki kito praėjimo. Peršokite ant pakilimo dešinėje ir kambaryje rasite baseiną. Plaukiate iki kito kambario, iš kurio įmanoma užsokti ant šventyklos stogo. Čia



surasite 2-ąjį švininį strypą. Dabar grįžkite į kambarį su penkiaus jungikliais ir atrakinę duris, virš kurių yra kodas Y0000. Čia Jums teks paimti kitoje kambario pusėje esantį dar vieną švininį strypą. Šokinėkite nuo vienos platformos ant kitos, kol jos vėl neužsiliepsnojo (jos užgęsta savaime, vos prie jų priartėjus). Iš pradžių pasirūpinkite dviem gigantiškoms vandens žiurkėms, o visa kita priklausys tik nuo Laros vikrumo.

Kai turėsite visus tris strypus, eikite į šventyklą ir, paspaudę jungiklį, atidarykite sodo vartus. Sode rasite Midos statulą. Kai tik ant jos padėsite švininius strypus, jie tuojau pat pavirs auksiniais.

Sugrįžę į kambarį su jungikliais, atidarykite paskutiniąsias duris (Y000Y). Už tų durų įstatykite aukso strypus į jiems skirtas vietas. Atsidarys praėjimas į kitą lygį. (Bus daugiau)

POPULIARIAUSIŲ VIDEO ŽAIDIMŲ DEŠIMTUKAS

1. TOMB RAIDER;
2. DESTRUCTION DERBY;
3. ALIEN TRILOGY;
4. WORLD WIDE;
5. NIGHTS;
6. EXHUMED
7. TITAN WARS;
8. STREET FIGHTER ALPHA;
9. WIPEOUT;
10. BATTLE ARENA TOSHINDEN.

AMERIKOJE GERIAUSIAI PARDUODAMŲ VISŲ RŪŠIŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ DEŠIMTUKAS

1. NBA LIVE 97 (SONY PLAYSTATION);
2. KILLER INSTINCT GOLD (NINTENDO 64);
3. SUPER MARIO 64 (NINTENDO 64);
4. TOMB RAIDER (SONY PLAYSTATION);
5. PILOTWINGS 64 (NINTENDO 64);
6. MORTAL KOMBAT TRILOGY (NINTENDO 64);
7. GRETZKY 3D HOCKEY (NINTENDO 64);
8. WAVE RACE 64 (NINTENDO 64);
9. STAR WARS: DARKFORCES (SONY PLAYSTATION);
10. TWISTED METAL 2 (SONY PLAYSTATION);

Susumavus "KIBER ZONOS" konkurso rezultatus, paaiškėjo, kad tik vienas žmogus tiksliai numatė pirmąsias tris vietas (1. TOMB RAIDER, 2. WARCRAFT 2, 3. DUKE NUKEM). Tai Simonas Klezys iš Kauno (16 metų). Simono laukia prizas (CD). Konkursas tęsiasi toliau. Rašykite Jums patikusius žaidimus eilės tvarka.

Konkursas!!!

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Vardas, pavardė.....
Adresas
Telefonas.....
Amžius.....

F-22: LIGHTNING 2

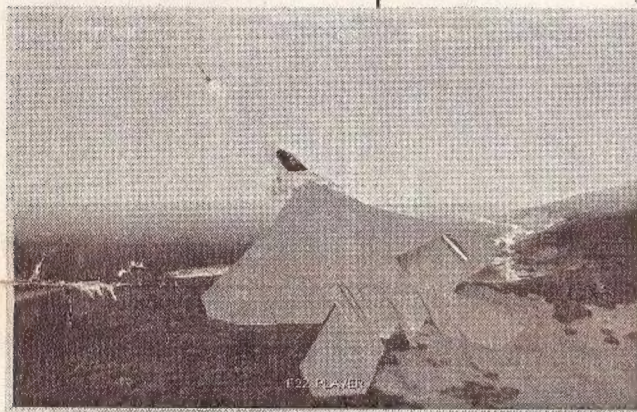
Ką nors negero apie šį žaidimą galima pasakyti labai nedaug.

Siek tiek stebina blankus intro ir animacinių tarpų buvimas.

Vietoj efektingų batalinių scenų, kurios nuostabiai atrodo praktiškai visuose prieš tai sukurtuose kompanijos NOVA LOGIC žaidimuose, pamatysime labai nuobodų "gyvą video" - eksperimentinius skrydžius.

Medalius dalina ne pagal skrydžio rezultatus, o užbaigus visą kampaniją - tai nėra labai gera idėja, paimta iš "COMANCHE". Be to, ginklų rinktis taip pat negalima. Keisti dalykai, vykstantys pilotavimo metu, greičiau linksmia, nei nervina. Net labai grubios klaidos nesibaigia katastrofa, kaip atsitinka kituose simulatoriuose. Labai sėkmingai galima nepataikyti į nutūpimo taką. Ir nieko. Jei tik ratai ištraukti, viskas tvarkoje.

Dar vienas labai linksmas dalykas atsitinka, kai pradėsite kilti. Pasirodo, net vertikaliai pastatytas lėktuvas vis dar gali didinti greitį. Jei taip yra iš tikrųjų, tai F-22 - fantastiška mašina.



Na, o dabar galime pradėti girti šį žaidimą.

Ką vistik šį kartą mums pasiūlė kompanija NOVA LOGIC? Pavyzdžiui, pakalbėkime apie grafiką. Visų pirma, kaip pavaizduota žemė? Patikėkite, kad žemės tekstūra apstulbins Jus kur kas anksčiau, nei spėsite į ją įsirežti. Ypač viskas nuostabiai atrodo, jei kompiuterio galingumas leidžia įjungti pilną detalizavimą.



Didžiausią išpūdį kelia skraidymas tarp debesų: staiga iš rūko išplaukiantys kalvų kontūrai (kaip tik išplaukiantys, o ne staiga lyg iš niekur išdygstantys). Taip pat labai išpūdingai atrodo pakrantė. Reikia labai priartėti, kad tekstūra išsidalintų į negražius kvadratėlius. Kaip taisyklė toks didelis priartėjimas būna tik nusileidžiant, arba panaudojus katapultą.

Trimačių objektų kokybė nėra kiek neprasestinė. Tiltai, chemijos gamyklos, atominės stotys ir kitokie įdomūs dalykai atrodo labai tikroviškai, nors dažniausiai jie matomi iš labai toli. Panaši situacija ir su viskuo, kas skraido. Dažniausiai vaikai skrai-

do labai greitai ir toli nuo Jūsų, tačiau jei sugebėsite prisitarti, su prasite, apie ką čia kalbame. Paprasčiausia yra apžiūri-

nėti savo lėktuvą, ypač, kai šis stovi ant pakilimo tako. Lėktuvo išorė iki smulkmenų atkartoja pirmąjį eksperimentinį modelį.

Taip pat labai tikroviškai atrodo ginklo panaudojimas: atsidaro liukai, pro kuriuos iškrenta raketa arba bomba. Raketa AMRAAM po savęs nepalieka dūmų pėdsako, todėl jų naudojimas nėra labai efektingas. O štai "Saigvinderiai" tokius

pėdsakus palieka ir jie atrodo kur kas išpūdingiau, nei kituose žaidimuose, kur raketa paskui save tempia purvinai pilkų kamuolių uodegą.

Garsas simulatoriuose turi tik funkcinę reikšmę, jo

kokybę aptarinėti ganėtina sunku: paprasčiausiai jis yra toks, koks ir turi būti - nei daugiau, nei mažiau. Nebent galima būtų išskirti muziką, kuri keičiasi priklausomai nuo veiksmo: žemėje - viena, kylant - kita, kuri taip pat visiškai pasikeičia pasirodžius missile lock.

Pagaliau dabar galime aptarti turinį. Kariniams žaidimams ir simulatoriams iš esmės keliama mažesni reikalavimai, nei pavyzdžiui, nuotykiniams. Tai galima suprasti, nes visgi tokiose žaidimuose svarbiausia, kad būtų į ką pašaudyti.

Anksčiau kompanija NOVA LOGIC šioje srityje kiek peržengdavo proto ribas - iš čia ir neaiškios "Havajų gelbėjimo kariuomenės", "Ekologiniai teroristai" ir ekstremistinė organizacija "Shturmovik". Kai kurios panašios nesąmonės yra ir "F-22", tačiau jų visgi mažiau.

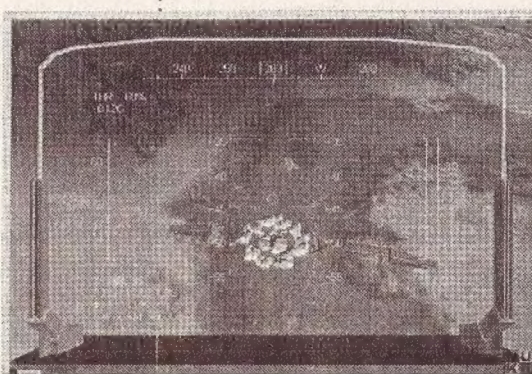
Karinės operacijos prieš "Aukso trikampį" - kodėl gi ne? Tuo labiau, kad "Aukso trikampis" tikrai turi galingą kariuomenę, kurią šioje situacijoje galima apginkluoti kokiais nori ginklais, nors ir atominiais. Svarbiausia, kad būtų pinigai. Tačiau kova su diktatūra Ukrainoje (šią diktatūrą įvedė LDPR (oho...!)) ir Ukrainos kriminalinėmis struktūromis (nieko sau!!!), arba ne mažiau žiauri kova su... Čiukotkos

separatistais (taip, tai visai ne juokai, juolab, kad Čiukotkos vaizdai sukurti nuostabiai gražiai) - tikrai atrodo labai nenatūraliai.

Dar visiškai nepaminėjome priešų.

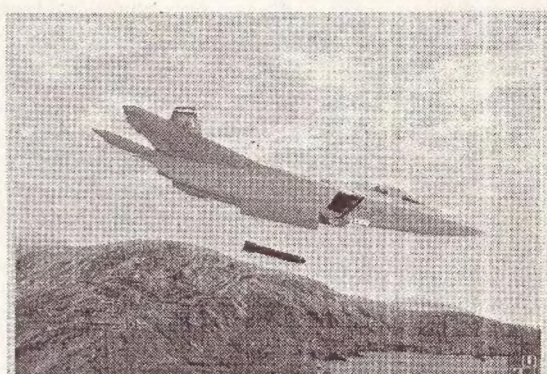
Yra aibės žaidimų, kur panaudoti tikri Sovietinių ginklų pavyzdžiai ir vertinami jie labai įvairiai. Tačiau nė viename žaidime jie nebuvo taip išgirti, kaip "LIGHTNING 2".

Taigi pats geriausias pasaulyje naikintuvas yra SY-27. Su juo gali rungtyniauti gal tik F-



22. Tačiau kas laimės, tikrai neaišku. Ir šis pavyzdys nėra vienintelis. Rakėtų kompleksas C-75 jau seniai paseno, tačiau mes sužinome, kad jis numušė žvalgą U-2; kaip Vietname degė Amerikos lėktuvai ir t. t.

Šiaip jau situacija yra tokia. Savo ideologija "LIGHTNING 2" labai primena "U.S. NAVY FIGHTERS/ATF", tik su esminiais skirtumais. Ir svarbiausias iš jų, ko gera, yra tas, kad kariauti pasidarė lengviau ir linksmiau. Iš esmės savo galią priešininkas rodo talžydamas Jūsų kolegas. Raketas (tik AMRAAM, tiek SAIDVIDER) beveik niekuomet neprašaua pro šalį (skirtingai nei ATF), valdomos bombos taip pat. Be to, viena bomba galima sunaikinti net kelias greta esančias kliūtis. F-22 skraidymo charakteristikos ir patvarumas tikrai fantastiški.



Apie patvarumą ir gedimus atskira kalba. Jau minėjome, kad LIGHTNING-2 - ne šiaip mašina, o mašina-stebuklas. Atskirų sistėmų gedimas neįmanomas. Yra ben dras rodiklis "airframe", kuris matuojamas procentais. Po 2-3 raketų pataikymo šis procentas sumažėja iki 0. Lėktuvas, žinoma, subyra ir galima katapultuotis. Tačiau, jei to nepadarysite, nieko fatališko neatsitiks, karjera nežlugs. Paprasčiausiai asmens bylos grafijoje "crashes" atsiras dar viena atžyma. Ir, kas tikrai labai šaunu, visai nebūtina nutūpti. Tačiau šio menio visgi reikėtų išmokyti, nes reikės pasiimti naujų raketų, bombų ir kitos amunicijos.

Taigi šis žaidimas tikrai taps hitu. Tokiu, kaip kadaise buvo "COMANCHE", "COMANCHE 2" ir "WEREWOLF". Fantastiška grafika, aiški koncepcija, nelabai sudėtingas valdymas, kurio nereikės ilgai mokytis - šį žaidimą labai greitai išstums į geriausiųjų dešimtuką.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: 486 DX4

(geriau Pentium);

Atmintis: 8 Mb RAM;

Grafika: SVGA;

Valdymas: pelė, džiostikai,

pedalai.

P. S. Beje, pavadinimas "F-22 LIGHTNING II" visai nereiškia, kad yra "F-22 LIGHTNING". "LIGHTNING-2" yra lėktuvo pavadinimas.



CYBERIA 2

SUSIŠAUDYMAS KORIDORIUOSE

Pakeliui prie išėjimo šaudykite į sargybinius, kol jie nepradėjo šaudyti į Jus. Priešai visuomet pasirodo tose pačiose vietose. Taigi išdėmėkite tai. Bus lengviau.

Kai automobilis pradės judėti, stebėkite garažo duris ir kuo anksčiau pradėkite į jas šaudyti.

PERSEKIOJIMAS

Išitaisykite patogiau ir pasirodys persekiojimai. Šaudykite į visus, ką pamatysite. Geltoni rėmai - oro taikiniai, o oranžiniai - žemės, kurie dažnai pradeda šaudyti į Jus. Visų pirma stenkitės sunaikinti oranžinius taikinius. Kai motociklininkai pradės mėtyti ant kelio minas, visų pirma taikykite į jas.

GRIAUSTINIS

Labai panašu į prieš tai buvusį lygį, tik kiek sunkiau.

FWA BŪSTINĖ

Į būstinę patekti nesunku.

Tačiau gauti informaciją, o po to iš čia dingti sunkiau. Komplekse galite judėti viena arba kita puse, o kai kur galima keisti judėjimo kryptį. Iš pirmo kontrolinio taško eikite tiesiai į didelę salę, o ten pasukite dešinėn. Nuo sienos vėl pasukite dešinėn.

Virš koridoriaus, kuriuo einate, yra antras aukštas, o dviem tilteliais vaikštinėja sargyba. Šaudyti į juos negalima - blogai baigsis (neišvengiamai). Kai pamatysite sargybinių - prisipauskite prie sienos ir eikite toliau - sargybinis Jūsų nepamatys. Kai pamatysite kitą sargybinių - padarykite tą patį. Suraskite liftą ir pakilkite į antrą aukštą. Išėję iš lifto pasukite į priekį. Pasukite nuo lifto 180 laipsniu kampu. Neikite už lifto - žūsitate. Eikite iki ilgo praėjimo galo. Atkreipkite dėmesį į išgriovimus kampiniame kambaryje. Būkite

atsargūs ir neikite prie lango; sudaužytas stiklas - pavojingas dalykas.

Ilgą praėjimą gale įeikite į liftą. Beje, prie lifto prieisite iš kampo - judėkite pirmyn, o Zakas viską padarys pats.

UŽKODUOTA SPYNA

Gerai žinomo galvosūkio tipas. Kartokite paeilui skaičius, kurie nušvinta ekrane. Eilės ilgis priklauso nuo sunkumo lygio. Kai teisingai surinksite paskutinįjį kombinaciją, lifto spyna atsidarys.

ŽINIŲ BAZĖS

APSAUGOS SISTEMA

Kai tik įeisite į žinių bazę, iš karto pradėkite šaudyti į šviesiai žydrus šešiakampius. Jei nespėsite sunaikinti bent vieno - neišvengiamai žūsitate. Pakeliui į sistemos branduolį šaudykite raudonus šešiakampius.

FWA ŽINIŲ BAZĖ

Tai viena efektingiausių žaidimo vietų. "Virtualinė realybė" leidžia pažvelgti į žinių bazę.

Norėdami judėti kiber erdvėje, paprasčiausiai paspauskite bet kurį klavišą, kai prie Jūsų priartės koks nors simbolis. Jei nieko nepaspausite, tiesiog praskrisite pro šalį. Kiekvienas lygis sudaro žiedą, todėl pražiopsotą simbolį galima bus dar pamatyti vėliau. Simbolis RETURN sugrąžins į praeitą lygį (o viršutiniame lygyje galima išeiti iš žinių bazės). Jei šią vietą paliksate per daug anksti - žūsitate. Todėl palaukite, kol Greimas leis Jums grįžti. Iš esmės čia Jums reikia paimti tik du objektus: **Site Inventory** (kompiuteriniai priėjimo kodai) ir **Defensive weapons** (Apsaugos ginklai). Juos rasti nėra labai sudėtinga, o pakeliui galima pasigrožėti scenomis iš jau įvykusių nuotykių. Kai rasite reikiamą

informaciją, Greimas leis išeiti iš "virtualinės realybės".

PABĖGIMAS IŠ FWA BŪSTINĖS

Kai tik paliksime duomenų bazę, prasidės tikras chaosas. Kai pasuksite kairėn, ant ekrano vėl pasirodys taikynys - susidorokite su sargybiniais iš lifto. Štai kada galima pašaudyti ir prisizaisti į valias. Zakas ilgu painiu keliu eina ant stogo. Šaudykite į viską, kas juda. Saugokitės sargybinių - jie dažnai slepiasi už kolonų ir pasirodo pačiu netikėčiausiu momentu.

Anksčiau ar vėliau atsidersite ant stogo. Tiesa, pakeliui pamesite pistoletą, tačiau rasite kai ką geriau - patranką. Šaudykite priešus. Jei norite pasilinksinti, galite išpyskinti būstinės langus. Pagaliau Greimas atjungs apsaugą ir Jūs galėsite dingti.

ALONE IN THE DARK

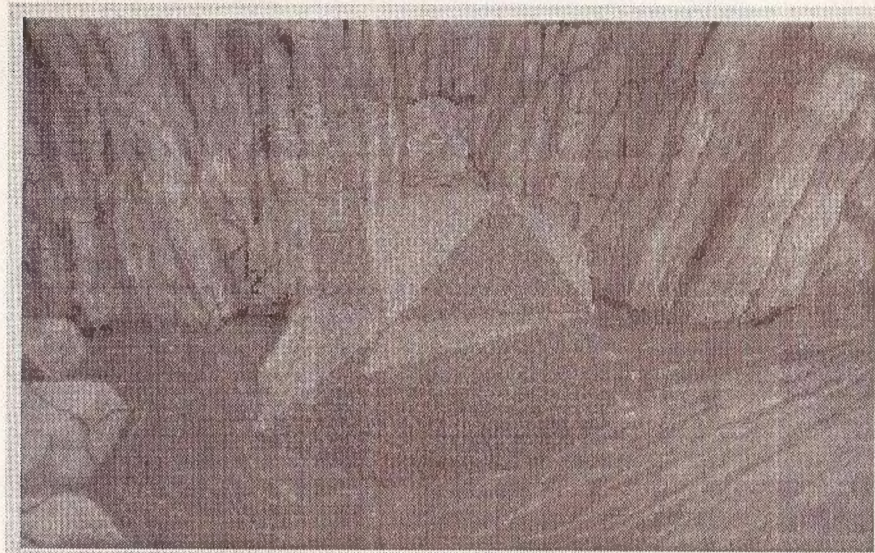
Palėpėje prieikite prie spintos ir ją užstumkite langą. Dabar pabaisa negalės pro jį patekti į vidų. Po to prie pianino stovinčią skrynią reikia užstumti ant liuko, kuris taip pat yra prie pianino. Iš skrynios reikia išimti šautuvą. Dabar eikite prie spintos, kuria

Miegamajame, kairiajame nuo lango kampe rasite vazą. Pro langą išoks monstras, su kuriuo teks susidoroti (galima muštis arba šaudyti). Nugalėję priešą, sudaužykite vazą ir ištraukite raktą. Šiuo rakteliu atrakinsite stalelio, ant kurio stovi meškiukas, stalčių. Iš stalčiaus paimkite

Paimkite juos. Po to nusileiskite į pirmą aukštą ir įeikite pro dešines duris, nes kairiosios durys bus užrakintos. Ten prie statulos guli strėlės. Greitai imkite jas ir bėkite iš ten, jei nenorite tapti vorų pietumis. Dabar eikite prie durų, esančių kitoje laiptų pusėje. Įėję pro pirmąsias iš dešinės duris, rasite raktą nuo rūšio. Išėję nuo krosnies paimkite puodą sriubos. Taip pat reikia įeiti į sandėliuką, kur supilta žemė ir greitai vėl iš ten išeiti, nes iš paskos eis zombis. Kai jį nugalėsite, vėl galite eiti į sandėliuką ir iš žemių krūvos ištraukti dėžę,

knygą, pastumkite į šalį laikrodį. Už laikrodžio pamatysite skylę. Iš jos išimkite raktą nuo Džeremio kabineto. Dabar eikite atgal į koridorių, o iš ten į biblioteką. Knygų lentynoje pamatysite skylę, kur reikia įstatyti netikrą knygą. Atsidarys slaptosios durys. Eikite į vidų. Ten nuo stalo paimkite talismaną, o nuo lentynos durklą. Dabar Jums vėl teks grįžti į rūkymo kambarį. Raktu, kurį radote, atrakinsite Džeremio kabineta. Ten pamatysite kabančius skydą ir kardą. Šalia jų pakabinkite jau turimą senovinį kardą (jei kartais Jūs kardą jau kur nors panaudojote ir sulaužėte, pakabinkite nuolaužą). Nuo lentynos paimkite plokštelę ir vėl eikite į koridorių, o iš ten

uolos ir nukaukite vaikščiojantį monstrą. Po to eikite toliau tuneliu, kol prieisite išsišakojimą. Pasukite į dešinę. Lentomis pereikite iki pirato skrynios. Iš skrynios ištraukite brangakmenį, pastumkite akmenį ir atsidarys durys. Įeikite ten ir eikite tuneliu. Nušokite žemiau ir eikite pirmyn. Tamsiame kambaryje panaudokite lempą. Eikite į kairę, po to leiskitės žemyn, kol galėsite judėti. Dabar pasukite dešinėn ir eikite prie akmeninių durų. Duryse pamatysite kiaušymę. Durims atidaryti panaudokite brangakmenį. Stenkitės išvengti ugninių kamuolių. Pribėkite prie altoriaus, paimkite kablį, o ant altoriaus padėkite talismaną. Ugniniai kamuoliai daugiau į



užstūmėte langą. Atidarę ją, rasite seną indėnišką kilimą. Toliau eikite prie stalo ir paimkite žibalinę lempą. Kampe, dešinėje nuo lango, yra įėjimas į

du mažus veidrodžius ir eikite pro duris į koridorių. Įeikite pro prieš Jus esančias duris. Spintoje rasite vaistinėlę. Paimkite ją ir išgerkite (jei reikia) vaistus. Po to eikite

kurioje guli revolveris. Taip pat kiek toliau rasite dar alyvos lempai. Paimkite ašotį, kurį radote vonioje ir

pripildykite jį vandeniu. Dabar drąsiai galite išmesti raktus nuo skrynių ir indus nuo



alyvos. Daugiau jų nebereiks. Dabar eikite į valgomąjį, kur už stalo sėdi zombiai. Greitai prieikite prie stalo ir pastatykite puodą su sriuba. Palaukite, kol zombiai

įeikite pro priešais esančias duris. Ten reikės nužudyti piratą. Šiame kambaryje rasite raktą nuo šokių salės. Įėję į šokių salę, uždėkite plokštelę. Salėje esantys vaistai pradės šokti. Stenkitės, kad šokėjai Jūsų nepalietų. Kol jie šoka, pribėkite prie židinio ir nuo jo paimkite raktą. Dabar grįžkite ten, kur ant sienos palikote kardus ir skydą. Lipkite laiptais žemyn ir greitai bėkite griūvančiu tiltu. Po to eikite tuneliu, kol pamatysite gigantišką kirminą. Bėkite nuo jo ir pasukite į dešinę, į kitą tunelį. Ten Jūsų lauks monstras. Jį reikia nužudyti. Eikite tuneliu gilyn, kol vėl pasirodys kirminas. Tada vėl bėkite iki posūkio ir nužudykite pabaisą.

jus nešaudys. Žiebtuvėliu uždekite lempą ir meskite į medį. Tada bėkite iš tunelio dešinėn ir užlipkite ant akmeninės aikštelės. Akmenines duris atidarykite laužtuvu. Dabar pasukite dešinėn ir grįžkite į koridorių. Pasisukite į dešinę ir laužtuvu atidarykite kitas duris. Pasukę kairėn, atsirase po žeme. Eikite mediniu keliuku ir pakilkite į praėjimą iš kitos pusės. Dabar pasukite dešinėn ir eikite tiesiai tuneliu, kol prieisite nedidelį tamsų praėjimą. Eikite ten. Pateksite į požeminę patalpą. Apeikite lentynas su vynu ir pasikelkite laiptukais. Atsirase vestibulys. Leiskitės į didelį holą ir atidarykite dvigubas duris. Štai ir viskas.

sandėliuką. Eikite ten. Sandėliuko kampe paimkite lanką, o nuo lentynos — kanistrą su alyva. Užpildykite lempą alyva. Eikite pro duris, esančias kairėje. Koridoriuje įeikite pro duris, esančias kairėje nuo Jūsų herojaus. Toliau koridoriumi neikite, nes nukrisite ir mirsite. Kai atsirase kambaryje, eikite prie senovinio rašomojo stalo su stalčiukais. Paimkite raktą, kuriuo atrakinsite prie durų stovinčią skrynią. Iš ten paimkite seną kardą. Čia vertėtų išsaugoti žaidimą. Atidarykite duris ir nukaukite zombį. Dabar įeikite pro prieš Jus esančias duris. Tai persirengimo kambarys. Iš karto atsikvirkite ir nukaukite įėjusį zombį. Išėikite pro duris, esančias prie lango.

atgal į koridorių ir atidarykite koridoriaus gale esančias duris. Ten pamatysite dvi pabaisas ir kampuose stovinčias statulėles. Ant statulėlių uždėkite veidrodžius. Nusileiskite žemyn ir eikite į dešinę. Tik nesilieskite prie šarvų. Pateksite į kambarį. Jokiais būdais neprisilieskite prie fotelio, kuriame miega vaistinė. Nuo židinio paimkite degtukus ir gramofoną. Iš spintos paimkite šautuvo šovinius. Po to eikite pro priešais esančias duris ir iš vonios paimkite ašotį. Išėję iš vonios, eikite į tamsų kambarį. Čia panaudokite degtukus ir lempą. Įėję į kambarį, paimkite statulėlę. Po to išėikite iš kambario ir eikite prie šarvų, į juos meskite statulėlę. Šarvai išnyks, o liks tik kardas ir statulėlė.

apsiramins ir atsisės. Tuomet eikite pro duris netoli didelės spintos. Taip pateksite į rūkomąjį kambarį. Cigaro dūmai Jums labai kenkia. Greitai perbėkite į kitą stalo pusę (nepamirškite paimti žiebtuvėlį) ir peleninę užgesinkite vandeniu iš ašotio. Atidarykite neužrakintas duris. Pateksite į koridorių. Sugrįžę prie baltų laiptų, pakilkite jais viršun ir eikite koridoriumi. Atidarykite duris. Koridoriuje, kur kabo paveikslai, prieikite prie pirmojo paveikslo (vyras su kirviu) ir ant jo užkabinkite seną indėnišką kilimą. Dabar kirvis Jums nebaisus. Norėdami apsiginti nuo indėno strėlių, nepamirškite lanko su strėlėmis. Po to eikite pro duris, esančias pačiame koridoriaus gale. Nuo stalo paimkite netikrą

kirminą prausę posūkį į dešinę. Tačiau jei pribėgę tą posūkį vėl pamatysite kirminą, teks vėl pakartoti viską iš naujo, kol kirminas pagaliau išnyks. Eikite toliau iki šviesios lentelės. Ją peršokite ir arba ji pati nukris jums po kojomis, arba jums teks kovoti su monstru vandenyje. Užlipkite ant

Veikėjo veiksmai:

open - atidaryti;
search - ieškoti;
push - pastumti;
use - naudoti;
drop - numesti;
put - paimti.

Marius Lisovskis iš Kauno

MONSTER TRUCK MADNES

"MICROSOFT"

Pasirodo, "monstrai" pasau-lyje turi milijonus gerbėjų. Taigi jų lenktynėse greičiausiai nebūna vie-
tos net obuoliui nukristi. Štai kai...

"Beprotybės vadovas" api-
ma labai daug informacijos. Be
teksto (patys žymiausi "monstrai"
ir jų vairuotojai, lenktynių kūrimo
isto rija, paaiškinimai, kaip gauti
"A" ir "B" kategorijų vairuotojo
pažymė jimus — viskas, net gerbė-
jų apklausos sociologiniai duome-
nys ir marškinėlių su "monstrų"
atvaiz dais reklama) yra labai daug
mašinų nuotraukų (mašinos, kūrė-
jai) ir video ("monstrai" ratais
traiško normalias mašinas, lekia
nepravažiuojamais keliais, plaukia
vandeniu...)

Tokių dalykelių prisiskaitai ir
tik pasvajoji: "o, kad taip bent kar-
telį pavairavus!.."

Prašau. Aišku, jei Jūsų "ma-
šina" tam tinka: visų pirma, bent
jau Pentium/60 arba SEGA
SATURN. Taigi Jūs nutarėte
dalyvauti lenktynėse. Ką visų
pirma reikia daryti?

Prieš startą — garažas. Pir-
miausia, reikia išsirinkti mašiną. o
po to pritaistyti pačius ratus. Išsi-
renkant ratus, būtinai reikia atsi-
velgti į kelio tipą (protektorių ra-
štas turi principinę reikšmę: asfaltui
- pats smulkiausias, purvui ir plau-
kimui per upę — pats giliausias).
Toliau važiuoklė. Amortizacija lei-
džia daryti milžiniškus šuolius, —
tačiau sėdėdami prie kompiuterių
minkštose patogiose kėdėse, galite
pagalvoti, kad Jūsų visos šios prob-
lemos neliečia. Ta čia pamėginkite
ir suprasite, kaip stipriai
klydote...

Ir pagaliau — transmisija,
Jūsų elgesio trasoje stiliaus nusta-
tymas (kas geriau — greičiau va-
žiuoti, ar greičiau įsibėgėti).

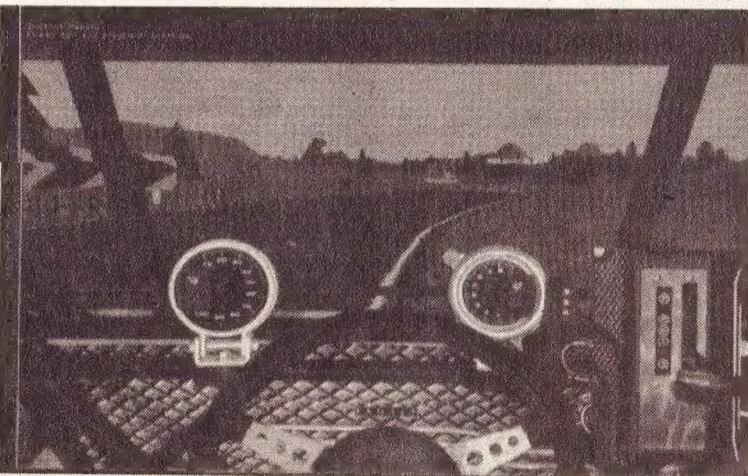
O dabar — pirmyn!
Pirmasis "monstras" buvo
kuriamas visiškai ne lenktynėms.
Jo paskirtis buvo (žiūrovų džiaugs-
mui) savo didžiuliais ratais trais-
kyti senas lengvasias mašinas. Tai
ir dabar yra pagrindinė "monstrų"

paskirtis. Norint gauti "B" klasės
licenciją, reikia mokėti pravažiuoti
per eilę trapių lengvųjų mašinų
stogų. Norint laimėti lenktynes,
reikia tą patį atlikti maksimaliu
greičiu. Pabandyk, išlaikyk jį ten!

Jūsų "mašinėlė" sveria ma-
žiausiai 5 tonas. Pagal taisykles ma-
žiau negalima.

Šio renginio atmosfera taip
pat atitinkama. Groja BAISI MU-
ZIKA. Komentatorius rėkia ne-
savu balsu. Tačiau tie riksmi nėra
labai informatyvūs, o tik puikiai di-
dina kraujyje adrenalino kiekį.
Kaukia varikliai (artėjantį prie-
šininką visų pirma išgirsti: veidro-
dyje nelabai ką pamatysi, be to, ir
laiko nėra ten žvilgčioti), žviegia
padangos. Visi garsai keičiasi pri-
klausomai nuo to, kur važiuojate:
purvas, asfaltas, vanduo, sudau-
žytos mašinos.

Kiekvieno "monstro" atvaiz



-das tiksliai nukopijuotas iš
originalo. Aišku, su savo
charakteristikomis. Vairuotojų
charakteristikas apsprendžia
sunkumo lygiai.

Jei pasirenki lengviausią lygį,
tai išsiverži į priekį, pasuki, už-
nugaros girdi stabdžių cypimą ir
trenksmus. Daugiau priešininkai
nepasirodo. Jei pasirinksite
sunkiausią lygį, kaip patys
suprantate, viskas bus atvirkščiai.

Pilnas detalizavimas reiškia
detalių atvaizdavimą, kurias

anksčiau piešti gamintojams net į
galvą nešaudavo (purvo grumstai,
"monstrų" pėdsakai ant asfalto,
išvažiuojant nuo smėlio ant kelio).
Arizonoje ralio režime galima pra-
lėkti kelis puikiai sukurtus mies-
tus-vaiduoklius. Tiesiog stulbina
įvairių smulkmenų laikymasis. Sa-
kysime, Jūs numušate šalia kelio
stovintį reklaminį skydą. Beje, taip
jam ir reikia. Jis labai gražus, pra-
dėsi apžiūrėti — būtinai kur-
nors įsireši. Tai štai, skydas ne-
šiau sau su trenksmais išsilakstys į
gabalus — tai mums jau seniai
pažįstama. "Monstras" tempis jį
prieš save, traškėdamas ratais, kol
numes į šalį. O jei važiuodami
dideliu greičiu, užvažiuosite ant
kokio nors gulinčio daikto, galite
nebesuvaldyti mašinos.

Tačiau gali įsivelti ir nežino-
mos jėgos. Pavyzdžiui, didžiuliu
greičiu įlekiate į miestą-vaiduoklį ir



viską grovė.

Mašinos nesuvaldymas ir
kritimai — visiškai atskira tema.
Beje, jei kartais apsiversite ir nusi-
leisite ant stogo — tai nemirtina.
Paspausite klavišą ir atskris ma-
lūnsparnis (jo dydis toks pat, kaip
ir "monstro", tai sudaro keistą
įspūdį), užkabina Jūsų varganą
"geldą" ir nutempia ją ant kelio.
Viena bėda — Jūs atsidersite už
visų savo priešininkų. Aprašyme
parašyta, kad pats ilgiausias
"monstro" šuolis yra apie 40 met-
rų. Neblogai, tiesa? Irasoje po
daug sakančių pavadinimų Mud
Pies (Pyragėliai iš purvo) stovi
trampinas. Pilnu greičiu užvažiuoji
ant jo... Nežinau, kiek toli nuskri-
site, bet atrodo, kad niekuomet
nenušileisite — taip skrisite ir
skrisite.

Beje, apie kelią. Čia yra
vienas dalykėlis, kurio tikrai ne-
surasite jokiose "FORMULĖSE -
1". Pravažiuoti MTM trasą —
reiškia tam tikra tvarka atvykti į
tam tikrus taškus. Ką Jūs veiksite
tarp tų taškų — niekam nerūpi. Ke-
liaukite kaip tik norite: ar tiesiai,
ar ratais. Svarbiausia — neapsi-
verskite. Dažnai keliauti tiesiai yra
tikrai greičiau, juolab, kad
"monstrai" gali bet ką pralaužti,
peršokti ir perplaukti. Arba beveik
bet ką. Paprasčiausiai, reikia

stebėti kompas rodyklę, kuri
rodo, kur toliau reikia važiuoti.

"Beprotybė" - žaidimas gana
agresyvus. Tiesa, egalima atkeršyti
priešininkui už tai, kad jis Jus ap-
lenkė, tačiau dėl to tikrai nepa-
sidarys liūdna. Tikrai malonu šiek-
tik stumtelėjus bjaurybę išgirsti,
kad jis jau kažkur nuriedėjo. Nema-
žiau malonu važiuojant ką nors
pamatyti gulintį ratais į viršų.

Štai taip.

Aišku, Jums tuojau pat kyla
vienas klausimėlis. Kaip gi ten su-
tuo, kad ... pažaidus su DRAU-
GU. Kuo puikiausiai.
"MONSTER TRUCK
MADNESS" galima žaisti ir per
modemą.

Taigi išvada būtų tokia.
Monstrai kuria monstrus ir
MICROSOFT — ne išimtis.
Anksčiau ar vėliau atsiras nauji
simulatoriai su dar geresne gra-
fika ir stulbinančiu garsu, tačiau
tam tikra prasme pralenkti MIC-
ROSOFT nepavyks niekuomet. Tai
imituojamų mašinų pasirinkimas.
"Monstrai" — tai kur kas
įspūdingiau, nei kokios nors
nežemiškos transporto
priemonės. Trumpiau, tai labai
gražus, kvapą gniaužiantis ir
pažintinis žaidimas. Viskas.

CYBERIA 2

(Atkelta iš 4 psl.)

ZAKO KOŠMARAS

Kas žaidė "CYBERIA", iš karto
pažins skrydį virš jūros bazės. Šiame
lygyje galima kiek atsipalaiduoti.

ŠACHTOS

Kai atsisirasite šachtos
moksliniame komplekse, palaukite
roboto-krovėjo ir pasistumėkite
dešinėn. Išėjus sargybiniui, eikite link
durų priešingoje sienoje. Pakeliui
teks porą kartų pasislėpti už dėžių —
pertraukose tarp judėjimo. Nelįskite
iš savo slėptuvės per anksti, nes
žūsėte.

UŽKODUOTA SPYNA

LABAI įdėmiai klausykite, kaip
darbininkas spaudžia spynos
mygtukus ir pasistenkite pakartoti
"melodiją". Jei tingite tai daryti —
išmėginkite kombinaciją 3108
(nepamirškite paspausti įvedimo
mygtuką).

TRIKAMPĖ ŠVIESOS

SPYNA

Kitame kambaryje yra liftas, o į
kairę nuo lifto — durys. Pradėsimė
nuo to, kad atidarysimė spyną.
Užduotis nėra sunki: reikia šviesos
spindulį nukreipti į simbolį
"ATIDARYTI". Tačiau nė vienas
spindulėlis neturi patekti ant simbolio
"UŽDARYTI" (priešingu atveju
neišvengiamai žūsėte).
Šviesos spinduliais galima

manipuliuoti spintelėmis, esančiomis
labirinte. Pamėginkite paspausti
šiuos mygtukus (pradėkite nuo
viršutinio kairiojo mygtuko, toliau
leiskitės žemyn ir į kairę, prieš
laikrodžio rodyklę): 3-4-5-1-9-10-2-6.

KORBINO

KOMPIUTERIS

Už Korbino stalo sėskitės į
fotelį ir įjunkite kompiuterį, paslėptą
stale. Kaip ir visuomet neteisingas
mygtuko paspaudimas reiškia mirtį.
Norint patekti į Korbino duomenų
bazę, reikia turėti spalvų kodą. Jūs
nežinote šio kodo? ... Mygtukų
spalvos labai panašios į stiklainių
priešais akvariumą spalvas. Taigi
spauskite **geltoną - žalią - mėlyną** ir
viskas bus gerai.

O gal ir ne viskas. Pasirodo,
norint įeiti į kompiuterį, reikia ką nors
pasakyti Korbino balsu. Tik
nemėginkite ką nors daryti. Tiesiog
palaukite, kol nuvilts kompiuteris
atsijungs. Teks keliauti ieškoti balso.

NUOTĖKIS

Nusileiskite liftu, pasukite
dešinėn ir įeikite į ryškiai baltą
kambary, o po to į kambarį su žaliu
toksiškų atliekų bala. Apžiūrėkite
daktaro Robinsono lavoną ir paimkite
iš jo distancinio valdymo pultą. Eikite
pro duris, esančias už Jūsų ir
prieikite prie didelio ekrano. Pultu
užkimškite vamzdį ir gretimą salę

šiek tiek aptvarkykite žaliąjį šlamštą.
Sugrįžkite prie Robinsono ir
peršokite per balą. Kitame kambario
gale įeikite pro duris Nr.2 ir sėskite į
fotelį.

ŠACHTOS DUOMENŲ BAZĖ

Čia darbas nė kiek nesiskiria
nuo FWA duomenų bazės. Jums
reikia gauti spynos kombinaciją į
laboratoriją Nr.4 (2457) ir negerojo
daktaro Korbino balso įrašą.

ĮJIMAS Į

LABORATORIJĄ Nr.4

Hm... kaip nemalonu. Korbinas
apsidraudė ir pakeitė kodą. Tačiau
Gremas ant klavišo pastebi piršto
antspaudą. Kol kas neaišku, ką su
juo daryti. Todėl kol kas
pasistenkime gauti balso įrašą. Liftu
keliaukite į kabinetą.

KORBINO

KOMPIUTERIS

Štai čia bus labai gudrus
momentas! Kai tik atsisėdėte į Korbino
fotelį, pasisukite veidu į langą. Liftu
kyla sargybinis, jei jis nepamatsys
Jūsų veido — atsiprašys ir išeis.
Įveskite spalvų kodą. Balsas pasigirs
ir be Jūsų pastangų. Pagaliau
patekote į asmeninį Korbino
kompiuterį. Palakstykite po
kibererdvę ir suraskite pastebėtam
piršto antspaudui leidimo kodą
(6307). Po to galite palikti kibererdvę
ir nusileisti į laboratoriją Nr.4.
Surinkite kodą.

PRIEŠNUODIS

Laboratorijoje Nr.4 reikia

miesui išgelbėti reikia pagaminti
priešnuodį. Po to, kai iš Zako rankos
bus paimta geroka dozė kraujo, jis
praras sąmonę... ir pateks į eilinį
susišaudymą.

Kai pagaliau atgausite
sąmonę, turėsite sterilizuoti savo
kraują, todėl teks vykdyti duomenų
bazės instrukcijas. Beje, bazėje šiuo
klausimu buvo net DVI instrukcijos -
Korbino ir mirusiojo daktaro
Ričardsono. Aišku, kad reikia
patikėti Ričardsonu. Sunaikinkite
visas raudonas ir baltas molekules ir
pasistenkite neliesti žalių "mutantų".

SUSITIKIMAS SU

MAJORU

Išleikite iš laboratorijos ir eikite
prie durų 2. Pasisukite dešinėn ir
išjunkite šviesą. Tamsioje pamatysite
lazerio spindulį. Jo reikia vengti.

Eikite toliau. Visų pirma, toliau
nuo baltų generatorių prie sienos.
Apeikite lazerinius spindulius, o oloje
pakilkite laiptais. Majoras iškeldžia
gelbėti miesto, o Jūs liekate...

SUGRĮŽIMAS

Kai tik vėl galėsite valdyti
Zaką, prieš pat nosį išdygs sargyba.
Užmuškite visus, kas pastos Jums
kelia į Korbino ofisą.

SUSINAIGINIMAS

Paskutinį kartą sėskite prie
kompiuterio ir raskite kibererdvėje
vietą, kur paleidžiamas komplekso
sunaikinimo mechanizmas. Jūs turite
tik vieną minutę visų spalvotų
kvadratų sunaikinimui.

PABĖGIMAS

Korbino ofise pilna ginkluotos
sargybos, todėl nesinaudokite liftu.
geriau kompiuteriye paspausite
baltą mygtuką. Apsaugos sistema
nusiūs Jus į rūšį. Kas prieš tai kėlė
mirtiną pavojų, dabar nesudaro
ypatingų problemų.

Darvienas patarimas —
įrenginius ant sienų geltonų
piramidžių pavidalu reikia apeiti kuo
toliau (piramidės sproginėja). Turite
praeiti per rūšį prie dviejų praėjimų.
Dešiniajame praėjime, pakilę laiptais
šaukite į nedidelę dėžutę ant sienos.
Išleikite atgal, pasukite kairėn ir eikite
toliau. Prie paskutinio posūkio prieš
didelę salę, kurioje buvo Jūsų
sunaikinta dėžutė, atsargiai apeikite
žydrą įrenginį. Eikite pirmyn. Priešais
Jus, ant sienos, yra dar dvi dėžutės
— šaukite į dešinę ir eikite atgal prie
praėjimų. Jokiais būdais nešaukite į
kairę dėžutę ir neužkliudykite jos.
Eikite pro dešiniąsias duris iki
požeminės salės.

GALVOSŪKIS ANT

TILTO

Šis galvosūkis labai panašus į
lifo spyną, tačiau išspręsti jį kur kas
sunkiau — į vieną skylutę turi patekti
iš karto keli spinduliai. Pamėginkite
paspausti 2-4-1-5 mygtukus
(skaiciuokite nuo viršutinio kairiojo
mygtuko, po to žemyn ir į dešinę,
prieš laikrodžio rodyklę).

O dabar kuo greičiau bėkite iš

čia.
Teks labai daug pašaudyti.

Pagalbos tarnyba

SONIC 3D: FLICKIES ISLAND

(SEGA MEGA DRIVE)

Jei norite be didelio vargo pasirinkti kokiame lygyje žaisti, kai pasirodo žaidimo pavadinimas, iš eilės paspauskite: BA k A C a ž A. Dabar, paspaudę START, galėsite pasirinkti bet kokį lygį.

MORTAL KOMBAT 3

(SEGA MEGA DRIVE)

KABAL

Fireball - ⇐⇐+X;
Wer Spin - ⇐⇐+C;
Ground Saw - ⇐⇐⇐+Y;
FATALITY 1 - ⇐⇐⇐⇐+B;
FATALITY 2 - Y B B B Z

(prie pat priešininko);

MERCY - Y (⇐⇐⇐⇐) (smūgis atliekamas iš toli);

ANIMALITY - X(⇐⇐⇐⇐) (prie pat priešininko);

BABALITY - YY C

FRIENDSHIP - Y C Y Y ⇐

S.UPPERCUT - B B B Z.

JACKSON BRIGGS

Single Missile - ⇐⇐+X;
Double Missile - ⇐⇐⇐⇐+X;
Bionic Rush - ⇐⇐+Z;
Gottha Grab - ⇐⇐+A;
Ground Slam - C C (smūgis iš toli);
Back Breaker - B;
FATALITY 1 - Y B Y Y C;
FATALITY 2 - B (⇐⇐⇐⇐)(prie pat

priešininko);

MERCY - Y (⇐⇐⇐⇐)(smūgis iš toli);

ANIMALITY - A (⇐⇐⇐⇐)(prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+C;

FRIENDSHIP - C Y Y C;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+A.

NIGHTWOLF

Arron Attack - ⇐⇐+A;
Hacket Uppercut - ⇐⇐+Z;
Shadow Charge - ⇐⇐+C;
Chest Reflect - ⇐⇐+Z;
FATALITY 1 - ⇐⇐⇐⇐+X (smūgis ranka iš apačios);
FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+B;
MERCY - Y(⇐⇐⇐⇐) (smūgis iš toli);

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐ (prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+A;

FRIENDSHIP - Y Y Y Y ⇐;

S.UPPERCUT - Y Y B.

SINDEL

Wave Scream - ⇐⇐⇐⇐+X;
Float - ⇐⇐⇐⇐+Z;
Fireball - ⇐⇐+A;
Air Fireball - ⇐⇐+C;
FATALITY 1 - Y Y B B (Y+B);
FATALITY 2 - Y Y B Y B (šiek tiek

atsitraukus nuo priešininko);

MERCY - (⇐⇐⇐⇐) (smūgis iš toli);

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐;

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+Y;

FRIENDSHIP - Y Y Y Y ⇐;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+A.

SONYA BLADE

Ring Toss - ⇐⇐+A;

Teleport Punch - ⇐⇐+X;

Rissing Bike Kick - ⇐⇐⇐⇐+Z;

Leg Throw - ⇐⇐+A+B;

FATALITY 1 - B+Y ⇐⇐⇐⇐

FATALITY 2 - ⇐⇐+Y

MERCY - (⇐⇐⇐⇐)

ANIMALITY - A(⇐⇐⇐⇐)(prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+C;

FRIENDSHIP - ⇐⇐⇐⇐+Y;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+X.

CYRAX

Green Net - ⇐⇐+C;

Teleport - ⇐⇐+B;

Clone Bomb - C(⇐⇐Z);

FATALITY 1 - ⇐⇐⇐⇐+X;

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+Y;

MERCY - Y(⇐⇐⇐⇐)

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐ (prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+X;

FRIENDSHIP - Y Y Y ⇐

S.UPPERCUT - Y B Y.

KUNG LAO

Hat Throw - ⇐⇐+A;

Teleport - ⇐⇐;

Spining Shield - ⇐⇐⇐+Y;

Air Diving Kick - ⇐+Z;

FATALITY 1 - (Y+Z)(Y+B)⇐;

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+x (iš arti);

MERCY - (⇐⇐⇐⇐) (smūgis iš toli);

ANIMALITY - Y Y Y B (prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+X;

FRIENDSHIP - Y A Y C;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+C.

SHEEVA

Teleport Stomp - ⇐⇐;

Ground Stomp - ⇐⇐⇐+Z;

Fireball - ⇐⇐+X;

FATALITY 1 - Z(⇐⇐⇐⇐) (prie pat priešininko);

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+A (prie pat priešininko);

MERCY - Y(⇐⇐⇐⇐) (toli nuo priešininko);

ANIMALITY - Y B B B B (prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+Z;

FRIENDSHIP - ⇐⇐⇐⇐+X;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+A.

SUB ZERO

Low Ice - ⇐⇐+A;

Ice Shower - ⇐⇐+X;

Ice Clone - ⇐⇐+A;

Slide - ⇐+A+B+C;

FATALITY 1 - B B Y B Y;

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+Y (truputi atsitraukus nuo priešininko);

MERCY - Y(⇐⇐⇐⇐) (toli nuo priešininko);

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐ (prie pat priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+Z;

FRIENDSHIP - C Y Y ⇐;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+Z.

KURT STRYKER

Rushing Throw - ⇐⇐+Z;

Balon Takedown - ⇐⇐+A;

Low Grenade - ⇐⇐+A;

High Grenade - ⇐⇐+X;

FATALITY 1 - ⇐⇐⇐⇐+B (prie pat priešininko);

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+C;

MERCY - Y(⇐⇐⇐⇐) (toli nuo priešininko);

ANIMALITY - Y Y Y Y +B (truputi atsitraukus nuo priešininko);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+X;

FRIENDSHIP - A Y Y A;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+Z.

KANO

Spining Ball - C (iš toli)

Blade Toss - ⇐⇐+X

Blade Swipe - ⇐⇐+X

Grab and Shake - ⇐⇐+A

Air Throw - B

FATALITY 1 - A(⇐⇐⇐⇐) (iš arti)

FATALITY 2 - A B B Z (atsitraukus)

MERCY - Y (⇐⇐⇐⇐) (iš toli)

ANIMALITY - X (B B B) (iš arti)

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+C

FRIENDSHIP - C Y Y Z

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+Z

SHANG TSUNG

Fireball 1 - ⇐⇐+X

Fireball 2 - ⇐⇐⇐+X

Fireball 3 - ⇐⇐⇐⇐+X

Ground Fireballs - ⇐⇐⇐⇐+C

FATALITY 1 - (⇐⇐⇐⇐) (iš arti)

FATALITY 2 - (Y B Y B) (iš arti)

MERCY - (⇐⇐⇐⇐) (iš toli)

ANIMALITY - X (Y Y Y)

(atsitraukus)

BABALITY - Y Y Y +C

FRIENDSHIP - C Y Y ⇐

S.UPPERCUT - ⇐⇐ B A

LIU KANG

High Fireball - ⇐⇐+X;

Low Fireball - ⇐⇐+A;

Flying Kick - ⇐⇐+Z;

FATALITY 1 - ⇐⇐⇐⇐+C;

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐+Y (YB);

MERCY - (⇐⇐⇐⇐) (iš toli);

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐

(atsitraukus);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+Z;

FRIENDSHIP - Y Y Y Y ⇐;

S.UPPERCUT - Y B B C;

SEKTOR

Misissle - ⇐⇐+A;

Seeking Misissle - ⇐⇐⇐+X;

Teleport Uppercut - ⇐⇐+C;

FATALITY 1 - ⇐⇐⇐⇐+B;

FATALITY 2 - A Y Y B (atsitraukus);

MERCY - Y (⇐⇐⇐⇐) (iš toli);

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐ (iš arti);

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+Z;

FRIENDSHIP - Y Y Y ⇐ (ranka iš

apačios)

S.UPPERCUT - Y Y Y ⇐

SMOKE

Spear - ⇐⇐+C;

Teleport - ⇐⇐+C;

Air Throw - B;

Invinsibility - ⇐⇐+Y;

FATALITY 1 - Y+B ⇐⇐⇐⇐;

(atsitraukus)

FATALITY 2 - ⇐⇐⇐⇐;

MERCY - (⇐⇐⇐⇐) (iš toli);

ANIMALITY - ⇐⇐⇐⇐+B;

BABALITY - ⇐⇐⇐⇐+Z;

FRIENDSHIP - Y Y Y Z;

S.UPPERCUT - ⇐⇐⇐⇐+C.

Mindaugas iš Kauno

DUKE NUKEM 3D(PC)

(apgaulės - kodai)

DNKROZ - nemirtingumas ir jetpack;

DNCORNHOLIO* - nemirtingumas ir jetpack (bet kokiais kiekiais);

DNSTUFF - visi ginklai, šoviniai ir raktai;

DNWEAPONS - visi ginklai ir šoviniai;

DNITEMS - visi daiktai ir raktai;

DNINVENTORY - visi daiktai;

DNKEYS - visi raktai;

DNCLIP** - ėjimas kiaurai sienas;

DNSHOWMAP - visas žemėlapis;

DNHYPER - greitis, įsijungia steroidai;

DNUNLOCK - atidarytos visos durys;

DNKILLx - keičiasi sunkumo lygis (x - nuo 0 iki 3);

DNSCOTTYxyz - pereiti į lygį: x - epizodo numeris, yz - lygio numeris;

DNVIEW - vaizdas iš šalies (taip pat, kaip paspausti klavišą F7);

DNMONSTERS - įjungti arba išjungti visus monstrus;

DNCASHMAN - paspaudus "tarpo" klavišą, pradeda kristi pinigai;

DNRATE - kadru greitis;

DNCOORDS - maksimaliai detalizuotas žemėlapis, informacija apie koordinates ir lygius;

DNDEBUG - tam tikra reguliavimo informacija;

DNTODD - "Register Cosmo Today!" pranešimas;

DNBETA - "Pirates Suck!" pranešimas;

DNALLEN - "Buy Major Stryker" pranešimas.

* Jei esi "nemirtingas" gali pražudyti visą žaidimą, jei patenki, pavyzdžiui, į besisukančius mechanizmus - čia nemirtingumas visiškai nepadės...

** Kartais po kodo DNCLIP visa sistema "pakimba" taip, kad reikia kompiuterį pakrauti iš naujo.

VIRTUA FIGHTER

(SEGA SATURN)

Kai pasirodo žaidimo pavadinimas, paspauskite 12 kartų A ir iš karto po to START.

Įjunkite PTIONS, kursorių nuleiskite žemiau EXIT ir paspauskite A.

Dabar be viso kito galėsite keisti ringo dydį.

Jeigu norite išsirinkti Dural, herojų pasirinkimo meniu paspauskite Ž A K ir A+K.

DESTRUCTION DERBY

(SEGA SATURN)

Jei norite žaisti čempionate, turėti nesunaikinamą mašiną, vietoje savo vardo parašykite DAMAGE!

FIFA'96

(SEGA SATURN)

Paspaudę pauzę, įrašykite vieną šių kodų. Įvedę kodą, paspauskite A.

Super galia - Z A Z Z Z Z Z Z Z Z;

Super gynyba - Z Z Z Z Z B Z;

Super puolimas - A A A A A Z B;

Kvaila komanda - A Z B A Z B;

Nematomos sienos - B B B Z A A A Z;

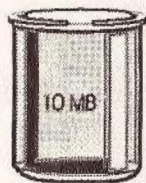
Išprotėjęs kamuolys - B A Z B B Z A B.

Pradėjusiems pirmą pažintį su kompiuteriais reiktų žinoti, kad kompiuteris nepažysta nei raidžių, nei skaičių taip, kaip mes. Kompiuteris yra skaitmeninis įtaisas, kuris dirba su dviemomis skirtingomis reikšmėmis. Jis gali suprasti reikšmę "įjungtas" (kompiuteriui tai pažymėsime skaičiumi "0"), arba "išjungtas" (pažymėsime tai skaičiumi "1"), panašiai kaip elektros jungiklis ar lemputė. Bet jis nieko nesupras, kas yra tarp tų reikšmių. Kad kompiuteris suprastų raides, skaičius, paveikslėlius ir kitą informaciją, ji turi būti užkoduota būtent tokiais nuliukais ir vienetukais. Kiekvienas toks nuliukas ar vienetukas vadinamas bitu. Tai pats mažiausias informacijos matavimo vienetas. Vienu bitu, turinčiu dvi reikšmes, galima užkoduoti tik, pavyzdžiui, dvi

raides, o juk vien raidžių yra kiek daug!?

Todėl vartotojams, išskyrus specialistus, bitai susidomėjimo neturėtų kelti. Kad būtų daugiau naudos, bitai grupuojami. Pagal eilę kitas informacijos vienetas, sudarytas iš aštuonerių bitų, yra baitas. Skaičiai, kuriuose naudojami tik nuliukai ir vienetukai, vadinami dvejetainiais. Dvejetainiai skaičiai yra labai panašūs į dešimtainius, kuriuos naudojame kasdien, išskyrus vieną svarbią detalę: skaičiai dvejetainėje sistemoje susideda iš "0" ir "1", kai tuo tarpu dešimtainėje - iš skaitmenų nuo "0" iki "9". Pavyzdžiui, dvejetainis skaičius 0100 reiškia tą patį, ką ir dešimtainis skaičius "4". Taigi naudojant dvejetainį ir kitas kodavimo sistemas, visa informacija - ir raidės, ir skaičiai, ir paveikslėliai - tampa

suprantama kompiuteriui. Kompiuterio
atminti, kurioje saugoma jame esanti



dešimtaineje skaičiavimo sistemoje reiškia 1 000, tačiau kai tai pamatuojame dvejetainėje sistemoje, gauname $210 = 1\,024$. Tad matuodami informacija,

nenustebkite ir nepagalvokite, kad jau nebemokate skaičiuoti. Paprasčiausiai, 1 024 baitai ($2^{10}=1024$) tai bus 1 kilobaitas arba 1KB (taip žymima sutrumpinimuose), o 1 024 kilobaitai ($2^{20}=1\,048\,576$) bus dar didesnės informacijos vienetas 1 megabaitas, arba 1 MB. Kol kas informacijos matavimui užtenka mato vieneto gigabaito (GB), tai $2^{30} = 1\,073\,741\,824$ baitų, t.y. apytiksliai bilijonas užkoduotų simbolių, bet ir jo greitai gali būti per mažai.

Nepamirškite, kad bitais, kilobaitais, megabaitais matuojama ne tik užkoduotos informacijos apimtis, bet ir vieta, skirta jai saugoti. Juk tai taip paprasta: 1 litras pieno tilps į vieno litro pakelį. Bet ne daugiau!

Geriausia spausdinio
kokybė spausdinant rašaliniu
spalvotu spausdintuvu
gaunama, suderinus
tarpusavyje tris pagrindinius dalykus:

1. Popierių.
2. Spausdinimo nustatymus. Labai svarbu "pasakyti" spausdintuvui, kad jis elgtųsi tinkamai.
3. Originalo kokybę. Jei jūs mėginsite kopijuoti prastos kokybės originalą ar kažką panašaus į nublukusias spalvas, tai eksperimentai su popieriumi ar nustatymais bus tuščias laiko švaistymas.

POPIERIUS

Gerai teksto ar spalvoto vaizdo kokybei gauti daugelis paprasto popieriaus rūšių yra netinkamos. Reikia specialaus popieriaus. Geriausias — originalus firmų gamintojų popierius, toks, kaip Epson 720 dpi ar Hewlett-Packard, skirtas aukštos kokybės juodam-baltam ir spalvotam spausdinamam vaizdui gauti. Pagal kokybę mažai atsilieka ir firmos "Verbatim"

SPAUDINIMAS SPALVOTU RAŠALINIU SPAUSDINTUVU

popierius skirtas specialiai rašaliniams spausdintuvams. Jis rekomenduojamas "HEWLETT-PACKARD", "EPSON", "CANON" ir kitų firmų rašaliniams spausdintuvams. Jei keliate ypąč griežtus reikalavimus spaudinio kokybei, galite pabandyti taip vadinamą "Premium glossy" popierių, kuris labiau panašus į plėvelę.

Pirmiausiai įsitinkite, kad spausdinate ant gerosios popieriaus pusės. Tai nustatyti nevisad lengva, tačiau geroji popieriaus pusė visada būna šiek tiek švelnesnė, nei blogoji. Blogoji pusė taip pat gali būti pažymėta vandens ženklais, kaip, pavyzdžiui, Hewlett-Packard popieriuje.

Venkite šiurkštaus ir grublėto popieriaus, nebent spausdinate juodraštį. Šiurkštus paviršius — tai pagrindinė prastos kokybės priežastis.

Spausdinant ant šviesiai balto

papieriaus, spalvos išliks natūralios. Jei popierius turės tam tikrą atspalvį, tai šviesios spalvos ar atspalviai nežymiai pasikeis.

Skaidrių spausdinimui naudokite specialią, taip vadinamą "Special ink jet" plėvelę ir įsitikinkite, kad spausdinate ant teisingos pusės. Lazerinių skaidrių nepavyks atspausdinti, nes jos yra per didelio tankumo.

Kai kuris popierius etikečių spausdinimui taip pat yra pritaikytas rašaliniams spausdintuvams. Taigi rašalinį spausdintuvą galima panaudoti ir etikečių spausdinimui.

PROGRAMINĖ IRANGA

Visą spausdintuvo darbą valdo programa - draiveris. Reiktų pasirinkti tinkamą draiverį sistemai, kurioje dirbate: DOS, Windows 3.1x ar Windows 95.

Pirmiausia reikia žvilgtelėti į nustatymus, kurie keičia spausdinio tipą - tekstas ar grafika ir į tai,

ant ko spausdinate: paprasto, specialaus popieriaus, ar plėvelės. Taip pat galite žvilgtelėti į tokį parametrą, kaip „dithering“, kuris padeda paskirstyti spalvas tolygiau.

Esant galimybei, galima atnaujinti spausdinuvo valdymo draiverius instaliuojant ju naujesnes versijas.

ORIGINALAS

Gera kopija galima tik iš gero ori-
ginalo. Pasirūpinkite, kad originalo koky-
bė būtų kuo geresnė, nes spausdinimo me-
tu ji vis tiek pablogės. Spalvų,
kontras to ir šviesumo reguliavimui
galima naudoti vaizdo koregavimo
programas, kurios leidžia pašalinti
įvairius defektus - taške lius, nelygumus ir
kt. Jei jūsų kompiuteris ar skenavimo
įranga leidžia naudoti spalvų lyginimą ar
reguliavimą, naudokite šią sąvabe.

[illegible]

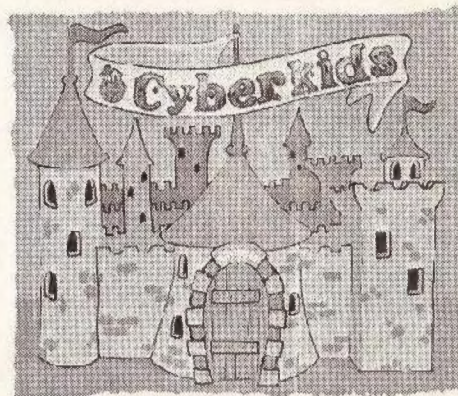
www.web-usa.com/faces/

Īdomu kartais ir īs arčiau susipažinti su savo dievinamais aktoriais, dainininkais ar šiaip ģdomiais žmonēmis. Šioje srityje nēra labai daug īssamios informācijas apie pasisekusī ar nepasisekusī asmeninī gyvenimā, bet pačius svarbiausius gyvenimo ir karjeras faktus tikrai rasite. Be to, kiekvienas asmuo pristatytas su savo nuotrauka. Taigi turbūt kiekvienas didelis ar mažas gerbējas turēs galimybē pasidžiaugti bent jau savo kumyro nuotrauka (nors ir be autografo). Kiek reiškia vien garsiojo ArnolĶo Švarcnegerio nuotrauka gerbējams!...



www.mtlake.com
/cyberkids/

Tai puiki spalvinga sritis vaikams. Pirmiausia, patekę į sritį, galite pasirungti, sudėliodami Velykinį galvosūkį (puzzle). Kur norėsite dalyvauti vėliau, galėsite pasirinkti pagal savo pomėgius. Jei patinka piešimas, galite pateikti savo piešinį konkursui, o jei ne, tai gal tik atiduoti savo balsą už labiausiai patikusį. Gal turite pomėgį kurti muziką? Ir čia jūs galite rasti savo bendraminčių. Taip pat rasite mėgstamų knygų sąrašą, nemokamų (shareware) žaidimų, Drakulos šriftų rinkinį ir dar daug daug kitokių įdomybių...



2000-tuosius pasitinkant

Jei tikėtume garsių rinkos tyrimų specialistų pranašavimais, 2000-tieji metai turėtų būti katastrofiški firmoms, naudojančioms senesnius kompiuterius. Netgi ir su naujais kompiuteriais bus bėdų. Yra nustatyta, kad atėjus naujam amžiui, maždaug 65% kompiuterių gali turėti problemų. Dauguma kompiuterių 2000-ųjų metų sausio 1-ąją datą "00/1/1" supras kaip 1900 metų sausio 1-ąją, ir jų programos nustos funkcionavę, nes negalės atlikti skaičiavimų praėjusia data. Ypač blogai, jei tos programos yra socialinio draudimo įstaigose, kur skaičiuojamos jūsų pensijos ar pašalpos; policijoje, kur esanti jūsų vairuotojo kortelė išsyk taps pasibaigusia. Ir tai nėra smulkmena. Specialistų paskaičiavimu pasaulyje esančių kompiuterių perprogramavimo per likusį laiką kaina sieks nuo 100 iki 600 milijonų dolerių, o vien Europoje pareikalaus apie 50 milijonų darbo valandų. Rinkos tyrinėtojai apibūdina tai kaip "laiko bombą", kuri tam tikru metu gali atnešti milijoniškų nuostolių. Pavyzdžiui, kokioje nors gamykloje sustojusi kompiuteriu valdoma technologinė linija tikrai prikirs

šunybų. Užsienyje, kur kompiuteriai labiau naudojami, nei pas mus, jau dabar yra problemų su dokumentais, kurių galiojimo laikas baigiasi už šio amžiaus ribos. Taigi jau būtų laikas ir jums susirūpinti naujo amžiaus sutikimu. Turbūt bus geriausia, jeigu dėl datos teirausitės firmų, kurios aptarnauja jūsų kompiuterius. Jos greičiau ras sprendimą, kaip aplenkti visas negandas, arba kreipsis į gamintojus dėl jų produktų. Laiko liko gal dar ir daug, bet nemanykite, kad naujam amžiui galite pasiruošti paskutinę dieną.

Jei norite patikrinti ar jūsų kompiuteris tinkamai sutiks 2000-tuosius, prie DOS šaukinio vykdykite komandą DATE. DOS'e tai atrodys taip: C:\>DATE. Paklausus datos įveskite "12-31-99". Po to taip pat įveskite komandą TIME ir, paklausus laiko, parašykite "23:55". Tada išjunkite kompiuterį, ir po dešimties minučių įsijungę pažiūrėkite, kokią datą jis rodo dabar. Jei kompiuteris rodys 1980, 1985 ar dar kokius nors metus, turėtumėte susirūpinti. Net jei kur nors matysite datą 01/01/00, tai dar nereiškia, kad viskas gerai. Tokią datą galėsite pasitikrinti, pavyzdžiui, EXCEL programoje, priversdami ją parodyti datą pilname formate.

EPSON Stylus Color 600

Šiuolaikinė technologija padarė perversmą spausdinime fotografine kokybe (Photo Quality) rašaliniu printeriu, skirtu namams ar darbui. Tai EPSON Stylus COLOR 600 spalvotas rašalinis spausdintuvas. Šiame spausdintuve panaudoti revoliucinė MicroPiezo spausdinimo technologija, QuickDry™ rašalas ir AcuPhoto™ pustonių technologija leidžia spausdinti ypatingą 1440 dpi (taškų colyje) grafikos kokybę ir lazerinę teksto kokybę.

EPSON Stylus COLOR 600 turi daug savybių, leidžiančių maksimaliai išnaudoti jo galimybes tiek naudojant namuose, tiek darbe. Fotografinės kokybės galimybė (Photo Quality) yra spausdintuve, todėl nereikia pirkti jokių papildomų priedų ar popieriaus. Abi rašalo galvutės - juoda ir spalvota - spausdina kartu. Printeris suderintas su Windows ir Macintosh aplinkomis. EPSON Stylus COLOR 600 spausdintuvu jūs galėsite paruošti profesionaliai atrodančius dokumentus, ataskaitas, skaidres, sveikinimo atvirutes, tikroviškas fotokopijas ir dar daug daugiau.

Rinkitės šį naują EPSON firmos gaminį namams ir darbui.

Kai kurie techniniai duomenys

Spausdinimo metodas — keturspalvis (CMYK), MicroPiezo technologija
Spausdinimo kokybė — 1440x720; 720x720 dpi; 360 x 360 dpi; 180 x 180 dpi
Spausdintuvo kalba — ESC/P 2
Programiniai draiveriai — Windows 9
Windows 3.1, Window for WorkGroups 3.1x, Macintosh System 7.1
Buferis — 32 KB
Spausdinimo kryptis — dvikryptis
spausdinimas su logine paieška teksto ir grafiniuose režimuose
Didžiausias lapo dydis — 20.98 cm x 26.26 cm (8.26" x 10.34", letter)
Paraštės nuo lapo krašto — viršutinė: 0.3 cm (0.12"), kairioji: 0.3 cm (0.12")
dešinioji: 0.3 cm (0.12"), apatinė: 1.37cm (0.54")
Paduodamo popieriaus padėklas — 100 lapų/10 vokų
Atspausdintų lapų padėklas — 30 lapų

"Nežaidimine" medžiagą ruošė B.K.

ALIEN TRILOGY

Tiesą sakant po dviejų kūrybinio darbo metų galima buvo tikėtis kai ko panašaus į "QUAKE" (o gal net ir ko nors stipresnio), tačiau...

Apgavo! Tūkstančiai pasaulio žaidėjų taip ir nesulaukė stebuklo. Vyrukai iš ADVANCED TECHNOLOGY GROUP, greičiausiai už visus žaidimo kūrimui skirtus pinigus prisipirko bandelių su džemu ir tesugebėjo sukurti trumpučius video intarpus...

Tačiau tai tik pirmasis ir labai apgaulingas išpūdis. Trumpiau tariant, ši žaidimą vertėtų priimti tokį, koks jis yra (šalin, neišsipildžiusios svajonės), — vienu metu ir gražus, ir keistas. O be to kiekvienas turi savo skonį.

Čia nerasite smulkaus visų žaidimo detalių aprašymo. Stengsimės rašyti trumpai ir aiškiai, todėl nepasakosime iš naujo viso kinotrilogijos apie svetimus turinio.

Tik priminsime, kad leitenantė Elen Ripli ir nedidelė komanda iškeliavo į planetą LV-46. Jie turėjo išsiaiškinti, kodėl nutrūko ryšys su kolonija... Tačiau tai filmo pradžia. Žaidime viskas toli gražu ne taip. Dėl niekam nesuprantamų priežasčių viskas prasideda nuo antrosios kinotrilogijos dalies (Aliens 2), po to seka trečioji (Alien 3) ir baigiasi viskas pirmąja (tiesiog Alien) dalimi. Visa tai labai panašu į absurdą... Taigi žaidimą pradėsite kaip leitenantė Ripli, turėdami tik vieną pistoletą, o, be to, nuo antros dalies (filmo). Jūsų tikslas - patekti į Svetimų lizdą ir padėti ten bombą, o po to nepastebimai pasišalinti. Pirmasis "ALIEN TRILOGY" kadras — ranka, laikanti pistoletą ir baltos durys (ne, tai ne ligoninės durys), skiriančios Jus nuo ilgo koridoriaus, kuris veda į siaubingą tamsą, tamsą, pilną svetimų... Na kaip, patiko? Taigi nuo grafikos ir pradėsime šio žaidimuko narstymą. Iš tiesų grafika nuostabi, bent jau Jūs, ko gero, tokio žanro gražesnio žaidimo tikrai nematėte. Nuostabios kokybės yra ir videointarpai, kurie lyg suveda į vieną

visumą žaidimo turinį. Kaip tik šie videointarpai ir suteikia žaidimui ypatingą atmosferą (nors visame žaidime jų yra gal tik 10 minučių). Visa grafika atlikta True Color technika, todėl apšvietimas, dūmų efektai yra labai tikroviški. Jei sproginate netoli esančią statinę, sprogimo blyksniai apšviečia visą patalpą. Toks vaizdelis ypatingai gražiai atrodo, jei arti yra Alien. Žodis "šaunus" tiktyt ne tik atlikimo technikai, bet ir meniškumui (ko labai trūksta kitiems SPS žaidimams).

Patį žaidimą sudaro niūrūs "DOOM" primenantys koridoriai, atidengtos aikštelės ir jungiamieji klaustrofobiniai koridoriai. Patalpos, kur vyksta didesnė žaidimo dalis, yra gana skirtingos, todėl visi lygiai nepanašūs vienas į kitą. Jūs vaikščiosite vos vos apšviestais koridoriais, po šviesias laboratorijų sales; teks paplaukioti - aišku, kanalizacijomis; ir pagaliau pasieksite Svetimų lizdą. Nors veiksmo

yra labai daug, o detalės labai smulkiai išpieštos, žaidimo greitis yra 30 kadrų į sekundę (net kai tenka bėgti labai detaliomis vietomis, žaidimas nepraranda savo tempo). Be to labai realiai juda kamera: žingsniai, bėgimas, palinkimai į šonus. Žodžiu viskas kaip "DOOM", tik kur kas geriau. Jau vien tokios smulkmenos, kaip gilų išlėkimas ir nuo šūvių lekiančias kibirkštis (sakysime, pataikius į sieną). O kokie sprogimai! Na, o dabar apie Svetimus. Jų yra šeši tipai: karalienė, Svetimi-kariai, kūną graužiantys ir prie veido limpantys, Svetimi-šunys (suaugę ir jaunikliai). Visų pirma, patirsite

siaubą sutikę limpantį prie veido Svetimą. Taip atsitiks ne dėl monstro baisumo, o nuo nežmoniško kvadratėlių (pikselių) iš kurių jis sudarytas, kiekio. Tačiau gal nesikabinėkime. Tik štai dar viena bėda - nužudyti monstrai, nepriklausomai iš kurios pusės prie jų prieisite, atrodys vienodai. Dabar truputį apie žaidimo valdymą. Herojus gali bėgti, eiti (į visas puses), žiūrėti į viršų ir į apačią. Be to, yra specialus mygtukas, kuris naudojamas mažų granatų ir bombų metimui. Žaidimo metu gaunate įvairių naujų ginklų: paprastą šautuvą (9 mm), šautuvą M60, ugniasvaidį ir kt. Čia jau reikėtų pamąstyti, kurį ginklą reikėtų

Tačiau žaidėjo tikslas - ne betikslis Svetimų ir paslaptinių objektų šaudymas, o tam tikros užduoties atlikimas. Norėdami tai padaryti, turėsite visas duris atidaryti tam tikra seka, surasti terminalams baterijas, kartais iš Svetimų

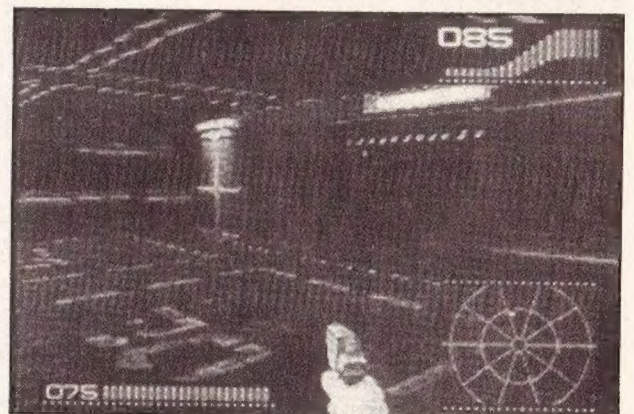


kūnų ištraukti reikalingas ID-kortelės. Žaidimą labai palengvina kiekviename etape esantys žemėlapiai, tačiau juos taip pat reikia surasti. Žemėlapiai padeda išsirinkti patį tinkamiausią kelią. Yra dar vienas labai naudingas daiktukas - radaras, kuris parodo gyvus padarus, esančius dešimties metrų spinduliu. Na, o dabar apie garsą. Viskas padaryta labai tikroviškai ir protingai: Svetimų cypimas, stiklo dūžiai, šnaresiai, herojaus žingsniai (net su aidu), dusulys po ilgos kovos, šūviai, radaro pypsėjimas ir net širdies plakimas.

Ir, aišku, muzika - kelianti nerimą ir nešanti kažkur... Kur? Kažkur į pasamonę. Ir, kas įdomiausia, ne į žmogaus, o į Svetimo... Taigi, ko gero, tiek.



naudoti. Sveikatos pataisymui viesuomet turėsite vaistinėle ir adrenalino ampulių. Be to, gerai būtų rasti naktinio matymo akinius, liemenę su šaudmenimis, o vaikščiojimui per rūgštį - kokius nors apsauginius "batelius". Taip pat nereikėtų vengti dėl atsargumo šaudyti į įtartinas sienas ir pertvaras. Ten gali "slėptis" įvairūs bonusiniai praėjimai arba!... Svetimi.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Tai šis tas neįprasto. Kodėl? Jau vien pagrindinis šio žaidimo herojus Spot'as yra labai neįprastas. Žodis "SPOT" išvertus iš anglų kalbos reiškia ne tik "dėmė" (kas taip pat įdomu), bet ir, atspirašant, "spuogas". Tai štai, įsivaizduokite, kaip tas spuogas keliauja į Holivudą.

Kūrėjai šį žaidimą pavadino "kinematografiniu nuotykiu". Spot'as turi prasiveržti per kinematografinį pasaulį. Kelyje jis sutinka piratus (ar tik ne video?), monstus ir kitus niekadėjus, kurių privalės atsikratyti. Be to, aišku, jis turės išspręsti begales mįslių.

Įdomiausia tai, kad žaidimo turinys susižaidžia su įvairiais labai populiariais Holivudo filmais ("Svetimi", "Indiana Džonsas", "Žvaigždžių karai", "Drakula"...), ir išnaudoja įvairiausių žanrus. Pavyzdžiui, viename lygyje sutiksime vesternų herojus, o kitame - siaubo filmų personažus.

Be to, kadangi žaidėjas matys vaizdą iš viršaus ir iš šono (izometrinę projekciją), šios arkados niekaip negalima pavadinti buka kelione iš kairės į dešinę. Visa žaidimo aplinka sukurta rankiniu būdu, arba naudojant trimatės grafikos sistemas (pavyzdžiui 3-D Studio).

NBA FULL COURT

Šį žaidimą sukūrė kompanijos BEAM SOFTWARE programuotojai ir dailininkai. Tai pirmasis žaidimas, gavęs Tarptautinės krepšinio asociacijos licenziją. Virtualinės krepšinio salės iki smulkmenų atkartoja realiuosius prototipus. Be to, visiškai realus tikrųjų NBA rungtynių įspūdis. Žaidėjas gali pasirinkti net tris žaidimo režimus: gali žaisti vienas, turnyre arba sezoninėse varžybose. O jei kartais pabodo žaisti vienam, be jokio vargo, pasinaudodami modemu, galite parungtyniauti su draugais. Pagaliau galima kurti savo komandas (pirkti reikiamus žaidėjus, arba tiesiog naudojant redaktorių). Taip pat galima sudaryti "All Stars" ("Visų žvaigždžių") komandą.

Šis žaidimas labai aukštos kokybės. Kitaip tariant, "NBA FULL COURT PRESS" turėtų tapti pačiu detaliausiu šių laikų kompiuteriniu krepšinio žaidimu.

TROPHY BASS 2

Kas gali būti geriau, nei sėdėti ant upės kranto su meškere rankose? Matyt, panašius sapnus tikrieji žvejai sapnuoja kiekvieną naktį, o kiek pinigų "suėda" įmantrūs įrenginiai, kiek nerimo dėl pašarų kokybės, vandens bei oro temperatūros? Ir visa tai tik dėl to, kad pavargusios rankos ištrauktų slidę, nemaloniai dvokiantį... hm... sutvėrimą. Be to, nepamirškime uodų-vampyrų. Šitaip ir dingsta žūklės žavesys.

Tai štai, kas įvyko. Kompanija DYNAMIX pasistengė sukurti kuo tikroviškesnį šio proceso simulatorių. Kuo gi skiriasi "TROPHY BASS 2" nuo ankstesnės versijos (beje, labai šaunus žaidimukas)? Visų pirma, tai online-žaidimas. Todėl varžytis galite INTERNET'e. Be to, atsirado 5 nauji ežerai. Žuvų elgesys maksimaliai priartintas tikrajam jų elgesiui ir priklauso labai nuo daug ko: oro, metų laiko, paros laiko, vandens ir dienos ypatumų. Žaidėjai turi didesnę meškerikočių, valo, kabliukų, pašarų pasirinkimą. Žodžiu, žaidimas tapo kur kas rimtesnis. Ir pagaliau kompaktiniame diske rasite žuvų klasifikaciją ir profesionalų patarimus.

HUNTER HUNTED

Arkada buvo, yra ir bus. Visuomet! Tai aksioma, tiesa, kurios niekas nepaneigs. Gerai sukurta arkadinis žaidimas gali tapti poilsiu pavargusioms nuo mokslų, nuo darbo ir nuo šeimos smegenims - rankų miklumas ir jokio mulkinimo.

Visų pirma buvo "PRINCE OF

PERSIA". Po to standartu tampa vaizdas iš šono, dvimatis vaizdas. Veikėjų veiksmams labai nesudėtingi: bėgimas, šokinėjimas, prisitraukimai ir smūgiai, būdingi tik arkadinio tipo žaidimams.

Vėliau atsiranda "FLASHBACK" ir "BLACK THORN" (čia jau ir puikus šaudymas, ir kūliavirščiai). Na, o dabar įsivaizduokite labai gražią VGA grafiką, galimybę žaisti ir už žmones, ir už monstus, be to, dar didžiulį ginklų pasirinkimą (be savų kumščių ar nagų).

Skamba viliojančiai? Kompanija DYNAMIX tikrai pasistengė. "HUNTER HUNTED" yra žaidėjo svajonės apie idealią arkadą išsipildymas. Žaidimą sudaro daugiau, kaip 100 lygių, kuriuose begalės spąstų ir monstų. Žaidėjo tikslas - visuose šiuose labirintuose surasti Priešą ir parodyti jam "kur vėžiai žiemoja". Aišku, jei tai pasiseks. Žaidėjas gali persekioti savo kompiuterinę auką, arba su savo priešininku grumtis "split screen" režime (ekranas padalijamas į dvi dalis).

Be to, herojai gali atlikti visus įsivaizduojamus judesius: bėgti, šokinėti, ropštis, slėptis ir šliaužti(!), o apie ginklų ir kumščių panaudojimą ir kalbėti neverta. Siaubūnai be viso kito gali ropinėti per lubas.

Pirmą kartą tokio tipo arkadiniame žaidime vaizdas bus labai dinamiškas, priklausomai nuo aplinkybių jį galima didinti arba mažinti. Be to, šis žaidimas kiek nutolsta nuo įprastų dvimačių labirintų: veikėjai juda tuneliu "nuo savęs" ir "į save". Tokiu būdu etapai tampa kur kas ilgesni.

Beje, labai įdomūs ir veikėjų sugebėjimai. Kiekvienas, norintis laimėti, turi išsirinkti specialią elgesio taktiką, būdingą kaip tik jo herojui, nes grumtynėse su monstų žmogus, aišku, yra bejėgis. Tačiau kai tik homo sapiens suranda bazuką - situacija visiškai pasikeičia.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: Pentium;

Atmintis: 8 Mb RAM;

Grafika: SVGA.

P. S. Šiam žaidimui reikia Win'95.

NORSE BY NOORSEWEST: THE LAST RETURN OF THE VIKINGS

Prieš trejis metus kompanija INTERPLAY išleido žaidimą "THE LAST VIKINGS", kur trys pasiklydę laike vikingai bando surasti namus. Ir štai jau pasirodė šio žaidimo tęsinys "NORSE BY NOORSEWEST: THE RETURN OF THE



LOST VIKINGS". Tik šį kartą vikingai turi nusigauti iki namuose likusių valkirijų. Kaip ir anksčiau, visi trys draugai, norėdami įveikti kurią nors kliūtį, turės draugiškai panaudoti savo sugebėjimus ir naują ekipiruotę: lazerinį kardą, lazerinį skydą ir reaktivinius batus.

Žaidimo metu atsiranda du nauji herojai. Nors jie nėra vikingai (vienas - vilkolakis, kitas - mažas ugnimi kvėpuojantis drakonas), tačiau jų pagalbos gali prireikti.

Komanda turi praeiti 31 lygį, kol ras laiko mašiną.

Be to, tėveliai gali visiškai nebijoti dėl savo vaikų psichikos. Žaidime nėra nė vienos smurto scenos. Jos buvo iškirptos iš žaidimo po to, kai specialioji komisija nutarė, kad kur kas daugiau atsiras norinčių įsigyti "NORSE BY NOORSEWEST", jei atsiras užrašas "Patvirtinta ir leidžiama žaisti vaikams nuo 2 metų".

Čia jums ne amerikoniški neišauklėti begėdžiai, trimačiai Diukai Nukemai...

DOWN IN THE DUMPS

Labai sunku įsivaizduoti, kad begalinėje kosminėje erdvėje galėtų susidurti du žvaigždėlaiviai. Tačiau kaip tik taip ir atsitiko. Abu žvaigždėlaiviai nukrito ant labai atsilikusios nedidelės planetos, kurią patys gyventojai vadino "Purvas" (o gal paprasčiausiai Žemė?!). Šioje mieloje melsvoje planetoje purvo tikrai buvo užtekčiai. Keliautojai (blub'ai) net nenumanė, kad nusileido miesto sąvartyne, kurį su didele meile tvarkė į beždžiones panašūs padarai. Jų didžiojo piršto nagas buvo didumo sulig vidutiniu blub'u. Savo užrašuose tėtė-blub'as rašė: "Mus lydėjo nesėkmės. O viskas vien dėl to, kad mūsų jachta susidūrė su mirtinai girtų piratų laivu..." Plėšikai taip pat be galo nuliūdo, pamatę savo laivo liekanas. Jie nutarė, kad kerštas - vienintelė jų išeitis.

Tai gi kompanija jums paliko nelaiminguosius blub'us, pagrindinius naujojo žaidimo herojus. Tai nuotykinis galvosūkių žaidimas, kurį sudaro keturios dalys - kaip tik dalių trūksta laivui. Kiekvienas šeimos narys turi rasti tam tikrą laivo dalį, todėl visai nesvarbu, kokia tvarka Jūs tai darysite. Tačiau pagrindinė kliūtis bus ne bjauri sąvartyno smarvė, o tik po susidūrimo atsigavę nuotykių ieškotojai.

Autoriai tikina, kad turėsite nemažai pasukti galvas, kol išspręsite tam tikras problemas. Pavyzdžiui, rasti trūkstamą detalę bus visai nesunku, tačiau kaip ją atsigabenti į vietą?...

Labai daug malonumo suteiks nepriekaištinga animacinė grafika. Šis žaidimas turi dar vieną malonią detalę. Žaidimo metu galima įrašyti savo žygdarbius, o vėliau parodyti juos kitiems šeimos nariams.

HARD WAR

Kompanijos GREMLIN nuomone, žmonijos optimistinis požiūris į ateitį yra kiek perdėtas. Jei mūsų planeta išvengs atominio karo, tai nuo ekologinės katastrofos visvien niekur nepabėgs. Greičiausiai žmonės ieškos sau naujų namų kur nors artimiausiose žvaigždynuose.

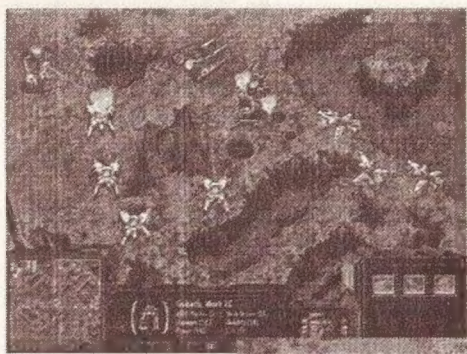
Žaidimo herojus patenka į nuostabią Titano planetą. Ten mieste keistu pavadinimu Misplaced Optimism (bereikalingas optimizmas) jis turės kažkokiais būdais užsidirbti pinigų pragyvenimui. Tačiau kokių? Pavyzdžiui, galima priversti dirbti seną senelio kosminį laivą (kitokio nėra). Darbo daug - krovinių gabenimas, laivų eksportavimas, geležies, gavyba - kiekvienas gali pasirinkti darbą pagal pomėgius. Tačiau jei norėsite gauti rimtesnių užduočių, nei rytinio pašto pristatymas, reikia gauti ne tik solidų laidą, bet ir užsitarnauti atitinkamą reputaciją. Žaidėjas, kuris labai atsargiai įsigys naujus pirkinius ir žiūrės toli į ateitį, greitai gali tapti tikru kosminiu gangsteriu. Jis vykdys pačias įdomiausias užduotis: užsakomas žmogžudystės, riaušių tarp nusikalstamų grupuočių organizavimas ir paprasčiausiai laisvai medžioti. Tik jei nenorite kovos metu likti tuščiomis rankomis, teks išleisti nemažai pinigų ir pasirūpinti laivo įranga. Visuomet galima bus pakeisti arba sustiprinti laivo korpusą, patobulinti kompiuterį ir, aišku, pasirūpinti ginklais.

Gudresni žaidėjai savo pinigus galės panaudoti laivyno sukūrimui arba nedidelio garažo-pilies su automatine apsaugos sistema pastatymui.

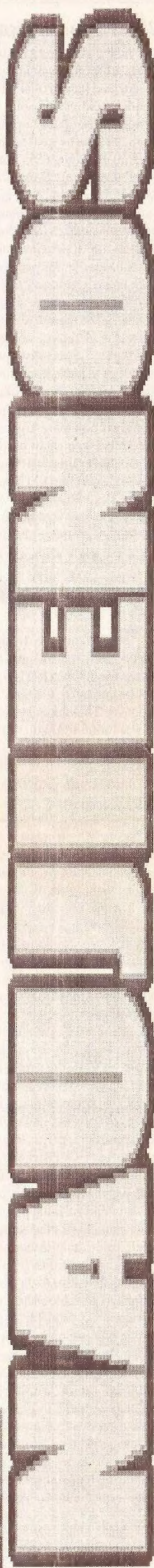
Kol kas šio stebuklo pavadinimas - "HARDWAR". Tačiau iki 1997 metų pavasario vidurio dar daug kas gali pasikeisti.

STARCRAFT

Neišsigąskite, kompanija BLIZZARD visai nesiruošia iš savo mėgstamų herojų daryti kosmonautų. Tačiau žmonės sugebėjo vis toliau ir toliau nukristi nuo savo planetos. Jie atrado naujų vietų, tinkamų gyventi. Tik bėda, kad homo sapiens nieko neįtardami pradėjo kurtis



pernelyg arti savo galingųjų kaimynų Zurg'ų ir Protoss'ų. Kiekviena rasė turi unikalių, tik jai būdingų psichinių sugebėjimų. Protoss'ai apdovanoti telepatija, o visa



Zurg'ų technologija turi biologinį pagrindą ir yra dalis pačių aborigenų.

Na, o visa tai vadinasi "STARCRAFT", kosminė real-time-strategija, modeliuojanti trijų rasių, kovojančių dėl viešpatavimo Visatoje, susirėmimo.

Būdami vienos iš rasių lyderiu, Jūs turite gauti reikalingus resursus, treniruoti karius... žodžiu daryti viską, kas reikalinga pergalei. Nesvarbu, ar tai kova dėl laisvės, ar bandymas užgrobti dar vieną galaktiką.

Kompanija garantuoja puikią SVGA grafiką, nuostabų garsą ir galimybę žaisti per tinklą ar modemą.

VOYEUR 2

Šį kartą žaidėjas turi stebėti Elizabeth Duran, biomedicinos instituto vadovę. Šias pareigas ji gauna testamentu po staigios savo partnerio ir meilužio, daktaro Cussler'io mirties. Tačiau ledi labai greitai pastebi, kad visa mirusiojo šeima labai nepatenkinta tokiu velionio sprendimu. Todėl tenka surasti samdomąjį žudiką anksčiau, nei jis iš žavios daktarės padarys "simpatišką antkapį".

Šį darbą turi atlikti žaidėjas: naudojant šiuolaikinę optiką ir elektroniką, reikia iš šalies stebėti šeimynėlę ir surinkti pakankamai įrodymų, kad nusikaltėlis atsidurtų už grotų.

Skirtingai, nei nuotykinuose žaidimuose, čia dizainas labai paprastas ir net nėra žaidimo išsaugojimo. Be to, nereikia rinkti įvairiausių daiktelių ir krauti juos į didžiulę kišenę. Šis žaidimas labiau primena televizijos detektyvą. Žaidimas baigiasi, kai Jūs surenkate pakankamai įrodymų.

Techniniai reikalavimai:

Procesorius: 486/66;

Atmintis: 8 Mb RAM, 2-jų greičių CD-ROM;

Valdymas: pelė;

Garsas: garso korta.

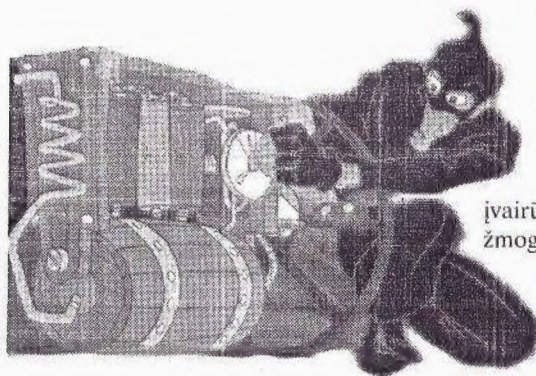
GOLDEN NUGGET

Ar Jūs kada nors buvote kazino? Ne šiaip kokiame nors, o šauniame Las Vegase? Nenusiminkite, jei iki šiol dar neteko. Jūs galite virtualine erdve nukeliauti visur, kur tik norite, kad ir į keturių žvaigždučių lošimo namus.

Taigi šiame žmonijos nuodėmingojo azarto centre galima išmėginti savo laimę, žaidžiant net 15 įvairiausių žaidimų (pokerį, ruletę, kaulais...), be to, dalyvauti Keno, "Pinigų rate", mini-bakara.

Galėsite savo kailiu patirti šios prabangios įstaigos taisyklių žavesį ir griežtumą.

Žaidimą sudaro du CD, prikimšti trimatės grafikos ir be galo daug video įrašų (daugiau, nei valanda). Visa tai sukelia tikroviškumo įspūdį. Be to, video įrašuose nusifilmavo aktorius Adamas Vestas, savo laiku suvaidinęs Betmeną. Savaiame suprantama, kad vien šiuo personažu žaidimas neapsiribos. Taigi lošimo namuose turėsite abejotinos garbės pabendrauti su įvairiausiais personažais.



BOGEY: DEAD 6

(SONY PLAYSTATION)

Geriausias amerikiečių oro pajėgų pilotas gina savo planetą nuo nusikalstamos organizacijos, kuriai neaiškiu būdu pasisekė iš kariškių nušvilpti pavojingiausią slaptą ginklą. Žaidėjas gali skraidyti pačiais kiečiausiais naikintuvais: F-22 Phantom, F/A 18 Hornet, F-4E Phantom, F-14D Tomcat, F-15 Eagle ir net MIG-29. Žaidimo scenarijai labai įvairūs, todėl teks kovoti su priešais ne tik sausumoje. Taigi paskraidysite virš jūrų-marių.

Dėl didelio veiksmo greičio, realistinių vaizdų, aukštos trimatės grafikos kokybės ir dviejų apžvalgos perspektyvų, šis žaidimas gali tapti populiariausias ir už "AGILE WARRIOR", ir už "ACE COMBAT".

AQUANAUT'S HOLIDAY

(SONY PLAYSTATION)

Tai nauja videožaidimų idėja, kuri perkelia žaidėją į povandeninį pasaulį.

Taigi Jūs "tapote" naru. Ką gali žinoti, gal kur paskendusiuose laivuose rasite paslėptus piratų lobius, o gal jie lauks kur apleistuose miestuose ar koralų rifuose. Savaiame suprantama, kad būtinai sutiksime ir jūrų plėšrūnų. Tačiau gali atsitikti, kad tapsite didelio tigrinio ryklio pietumis.

Ypatingą realumą žaidimui suteikia nuostabi trimatė grafika ir dinamiška virtualinė erdvė. Be to, žaidimo metu nuolat girdime nuostabią New Age muziką.

PROJECT HORNED OWL

(SONY PLAYSTATION)

Ar įsivaizduojate, kas išeitų, sukryžminus "VIRTUA COP", karo robotus ir japonų animaciją? Ogi iš viso šito išeitų naujas šaudyminis žaidimas ali "CHAOS CONTROL". Žaidėjas įsivaizduoja esąs kietas ateities policininkas, kurio tikslas - sulaukyti teroristus. Be to, "PHO" - tai ir visa krūva galingų ginklų, šeši dideli etapai ir galimybė žaisti dviese.

DISCWORLD 2: MISSING PRESUMED (PC)

Pagalau pasirodė įžymiojo žaidimo "DISCWORLD" tęsinys "DISCWORLD 2". Žaidimas sukurtas pagal rašytojo Terry Pratchett knygų apie nevykėlį burtininką seriją. Šį kartą situacija labai rimta: dingo Mirtis. Taigi pagrindinio herojaus tikslas - ją surasti, kadangi visi numirę šlaistosi po pasaulį be vietos. Ypatingai šmaikštus tekstas ir visiškai neįprastas siužetas išskiria šį žaidimą iš daugelio kitų labai gerų žaidimų.

Veiksmo metu skamba tikrai nuostabi muzika, o jau animacija... Animaciniai įrašai sukurti Silicon Grafics technika niekuo nesiskiria nuo tikro animacinio filmo.

Žaidimą sudaro be galo daug paveikslų, nuostabios spalvos; įdomūs išprotėję personažai, kuriuos įgarsino žymūs aktoriai, įvairiausios humoristinės dainelės ir t. t. Veiksmas vyksta labai neįprastame išgalvotame pasaulyje, kur atsitinka įvairūs keisti dalykai (dingsta Mirtis, ant žmogaus galvos gyvena antis, o jis apie tai net nežino, paskui pagrindinį herojų sekioja ištikimoji skrynja, kur kraunami visi reikalingi daiktai...).

Trumpiau tariant, šį žaidimą reikia pamatyti ir pažaisti.

HEXEN (SEGA SATURN)

Po baisios nesėkmės, perdirbant "DOOM"

Saturnui, kompanija GT INTERACTIVE išleido dar vieną super populiarų PC žaidimą - "HEXEN". Įdomiausia, kad jiems tai puikiai pavyko. Ir nieko nuostabaus, nes "HEXEN" savyje jungia įtampą, "DOOM" veiksmą ir nuotykinis RPG elementus. Prieš pradėdami žaisti, galite pasirinkti vieną iš trijų herojų: karį, magą arba dvasiškį. Kiekvienas jų turi tik jam vienam būdingus sugebėjimus: karys yra stipriausias, todėl labiausiai tinkamas naudoti fizinę jėgą; magas nors ir yra fiziškai silpnas, tačiau burtais nugali daug stipresnius už save priešus; dvasiškis turi ir vieno, ir kito sugebėjimus, todėl jei žaisite "HEXEN" pirmą kartą, pasirinksite jį.

Beje, tikrai labai gera žinia yra ta, kad lyginant su "DOOM", trimatis vaizdas sukurtas kur kas geriau. "DOOM" Saturno versija buvo visiškai sugadinta detalių trūkumu. "HEXEN" grafika praktiškai atitinka originalią PC versiją. Rūko ir įkaitusios lavos efektai atrodo ypač gerai.

Nors "HEXEN" valdymas yra sudėtingesnis, nei "DOOM", vis dėlto jį valdyti yra daug patogiau. Čia neteks nervingai spaudyti klavišus, norint pakeisti ginklą. Užtenka nuspausti vieną klavišą su dešine arba kaire kryptimi ir išsirinkti reikiamą daiktą ar ginklą.

Taigi, iš visko sprendžiant, trimačių šaudynių mėgėjams vertėtų (bent jau kol nepasirodė "DUKE NUKEM 3D" Saturno versija) įsigyti "HEXEN".

BUBSY 3D (SEGA SATURN)

Kokių tik nebūdavo kompiuterinių žaidimų pagrindinių herojų! Įvairiausi vyrukai plieniniais raumenimis ir geležine valia; ir smulkesni, tačiau galintys iššaudyti visą pulką, asmenybės. Neliko dėmesio ir įvairūs gyvūnai, pradedant Disnėjaus ir baigiant gigantiškais dinozaurais.

Naujame žaidime "BUBSY 3D" pagrindiniu herojumi tapo lūšis. Taip, taip, kaip tik lūšis su gudriu rudu snukučiu ir simpatiškais šepetėliais ant ausų.

Šio rudo įžuloko personažo vardas Babsis. Jam tenka išgelbėti visą pasaulį. Taigi Babsis keliauja per trimatį pasaulį su puikiai nupieštais objektais ir nuostabiomis tekstūromis. Jis lengvai daro kūliavirščius, šokinėja, bėgioja, kaunasi su priešais, o kamera pastoviai seka iš paskos ir išrenka geriausius kampus.

Taip pat labai malonu, kad Babsis savo kelionėse nebus vienišas. Kūrėjai pasirūpino, kad kovoti su priešais galima būtų poroje.

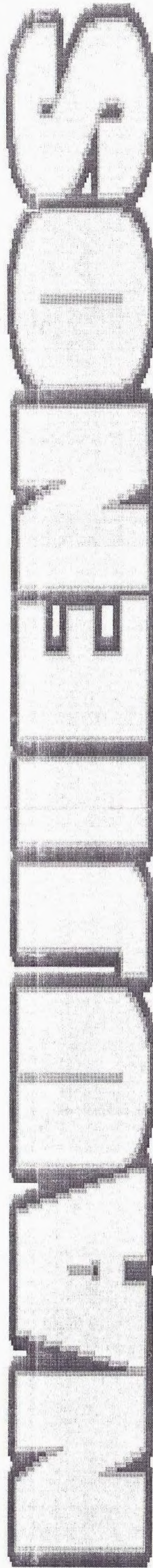
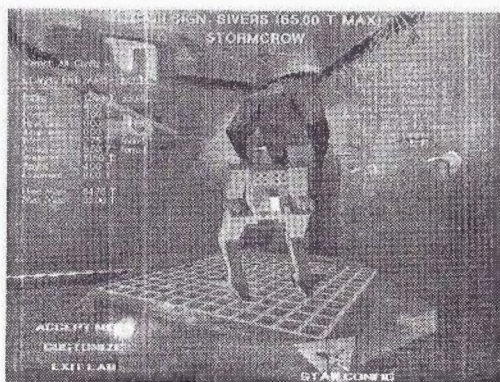
Žaidime labai daug humoro, juokų, linksmų momentų. Jokio smurto tikrai nesulauksite. "BUBSY 3D" labai tiks pradedantiems žaidėjams, kuriems patinka animacinė grafika, ryškios spalvos ir sodrūs garsiniai efektai.

MECHWARRIOR 2 (SEGA SATURN)

Ne taip seniai Sony PlayStation gerbėjai gavo puikią dovaną - žaidimą "KRAZY IVAN", kuris iki šiol buvo vienintelis kovinis "MECHWARRIOR" ir "EARTH SIEGE" stiliaus simulatorius.

Tačiau jau atsirado ir super PC gigantas - "MECHWARRIOR 2". Žaidimą sudaro 32 misijos. Priešai liko tie patys: judrūs robotai, patrankos, pastatai, prikimšti naujausios inžinerijos, slepiančys begales pavojų. Visos misijos panašios į PC, nors yra pridėta 16 visiškai naujų kovų su grobikais iš Vilkų ir Sakalų klanų. Veiksmas vyksta populiarioje Fasa Battle Tech Visatoje. Žaidimas jungia du žanrus: siurrealistinį simulatorių ir kokybiškai sukurtą šaudyklę.

Žaidėjo paslaugoms 12 skirtingų mašinų. Kiekviena mašina turi daugiau, nei 20 įvairiausių įmantrybių. Kiekvienas priešas robotas gali būti sunaikintas bet kokiais būdais.



*****Skyrelis mažyliams*****

FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE

Gal Jūsų šeimoje yra vaikas, kuris mėgsta žaisti kompiuteriu? O gal Jums daugiau, kaip 10 metų, tačiau sielos gilumoje esate vis dar vaikas, o gal paprasčiausiai nepriklausomai nuo amžiaus mėgstate žaisti vaikiškus žaidimus? Tai gi bet kuriuo atveju šis žaidimas —



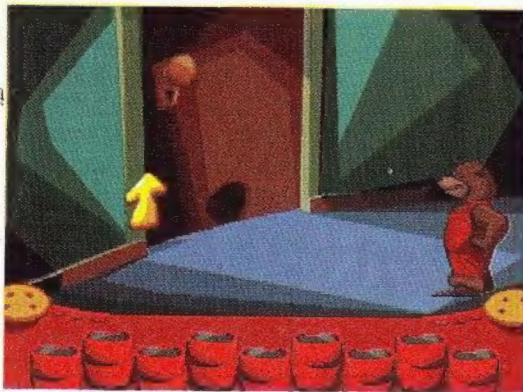
Jums. Šį kartą pakalbėsime apie "Fatty Bear's Birthday Surprise". Šį žaidimą sukūrė kompanija Humongous Entertainment Inc. Jį gali žaisti vaikai nuo 4 iki 8 metų. Ypač jis tiktų 5-6 metų

mergaitėms.

Iš esmės, šis žaidimas kiek primena nuotykinę galvosūkį, tačiau tokį lengvą, kad suaugęs žmogus jį praeitų per pusvalandį. Ko gero labiausiai reikia pasukti smegenis, kai tenka virtuvėje paimti sūrį ir atiduoti jį pyletei. Už tai pyletė duos Jums raktą. Tuo raktu galima atsirakinti sandėliuko duris.

Dabar pakalbėsime apie turinį. Jūsų herojus yra pliušinis meškiukas Fatty, kuris labai myli savo šeimnininką Kally. Prieš Kally gimtadienį, meškiukas nori

padaryti draugui didelį siurprizą — padovanoti šventinį tortą. Tačiau visų pirma reikia tortą iškepti. Tai pirmoji meškiuko užduotis. Jis



turi surinkti miltus, cukrų, kiaušinių ir kitus produktus, o jau tada paruošti tortą (beje, torio receptas visiškai tikras ir viską turėsite padaryti patys: įmušti kiaušinių, užminkyti tešlą ir t. t.). Paruošti tortą Jums padės Fatty draugas — žaislinis triušukas ir virėjo knyga. Beje, net tuo atveju, jei visai nemėgstate žaisti tokių žaidimų, pažaiskite kartu su vaiku — Jūs galėsite

mažyliui išaiškinti nesuprantamus dalykus (pavyzdžiui, kas yra tešlos maišytuvas). Kai tortas bus paruoštas, lėlė lieps atnešti šventinės žvakutės ir kaspinėlius. Ieškodami reikalingų daiktų, galite vaikščioti po namą ir sodą. Būtinai svečių kambarį pagrobsite pianinu — ten daugiau kaip 30 skirtingų melodijų ir vaikui tai labai patiks. Sandėliuke galima pasimatuoti daugybę apdarų ir kiekvienas jų vis kitaip



charakterizuoja Fatty (tačiau visa tai anglų kalba).

Beje, jei Jūsų vaikas darželyje ar mokykloje mokosi anglų kalbą, jam tikrai bus labai naudinga pažaisiti šį žaidimą.

Zaisdami galite pasirinkti arba skaitmeninę kalbą, arba titrus. O gal Jūs norite palikti ir vieną, ir kitą.

Be to, šis žaidimas nereikalauja ypatingai gero kompiuterio, ir, nors jis siena VGA režime, animacinė grafika labai padori.

VIRTUA FIGHTER

Sutartiniai ženklai:

F — pirmyn;
B — atgal;
D — žemyn;
U — aukštyn;
P — smūgis ranka;
K — smūgis koja;
G — blokas;
{S} — stovinčio priešininko bloko naikinimas.
{C} — sėdinčio priešininko bloko sunaikinimas;
{D} — smūgį galima padaryti, nenuimant bloko;
[] — papildymas prie smūgio; smūgis

gali suveikti ir be šito, tik šis priedas jį sustiprins.

Smūgiai atliekami kartu su šuoliu:

U P {D} — šuolis vietoje su rankos smūgiu;
U K {D} — šuolis vietoje su smūgiu koja;
U laikyti F+P {D} — stiprus rankos arba kojos smūgis pašokus;
U+K laikyti {D} — šuolis su smūgiu koja;
U laikyti F+K {D} — stiprus smūgis kojomis pirmyn;
U laikyti B+K {D} — stiprus smūgis kojomis atgal.

Greitasis judėjimas

FF — greitas žingsnis pirmyn;
BB — greitas žingsnis atgal;
FF laikyti — bėgti pirmyn.

Smūgiai keliantis nuo žemės

K{C} — smūgis koja;
D laikyti K {S} — pakirtimas;
B — kūliavirstis atgal;
G — kūliavirstis į šoną;
G K — pakirtimas, darant kūliavirstį į šoną.

Kitokie smūgiai:

U+P — greitas priešo pribagimas;

U+P — lėtas (ir kur kas stipresnis priešo pribagimas);
D+F+K {C} — šoninis smūgis koja.

Smūgiai iš viršaus:

P — smūgis ranka žengiant pirmyn. Daug kartų spaudžiant galimi įvairūs smūgiai;
K — smūgis koja į galvą. Dažniausiai numušą priešininką nuo kojų;

Smūgiai iš apačios:

P — smūgis ranka iš apačios. Permuša priešininko bloką, tačiau iš esmės smūgis yra silpnas ir neefektyvus.
K — žemas smūgis koja į priešininko koją. Permuša priešininko bloką. Veikia iš didesnio nuotolio, nei smūgis ranka, tačiau ir lėčiau;



SARA

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
SMŪGIS KELIU {C} - F+K
SMŪGIS KELIU IR TIMPTELĖJIMAS | PRIEKI {C} {D} - F F+K
VIRŠUTINIS SMŪGIS KOJA | PRIEKI {C} {D} - D+F+K
VIDUTINIS SMŪGIS KOJA | PRIEKI [dvigubas] {C} {D} - D+K [K]
TRIGUBAS SMŪGIS KOJA [1 2 3] - D+F K K K
ŠONINIS SMŪGIS KOJA PRITŪPUS {S} - D (G+K)
SMŪGIS KELIU PAŠOKUS - D F+K

SALTO ATGAL {D} - B U
SALTO ATGAL IR SMŪGIS KOJA {D} - B U K

METIMAI: {S} G+K; {S} {D} F F+P (už priešo nugaros)

KOMBINUOTI METIMAI: P K; P D+K; P P K; P P P K;
F+P K [F+K]; F+K D+F+K.



AKIRA

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
SMŪGIS ALKŪNE SU ATMETIMU {C} {D} - F F+P
SMŪGIS DELNU SU ATMETIMU - D F+P
STUMTELĖJIMAS VISU KŪNU - B F F+P+K
PRIEKINIS SMŪGIS KOJA (dvigubas) - F F+K [K]
SMŪGIS RANKA GULINČIAM PRIEŠININKUI - D+F+P [D+F+P]

METIMAI - {S} {D} B+P; {D} B+D F+P.

KOMBINUOTI METIMAI - P K; P [P].



LAU

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
SMŪGIS KOJA SU APSISUKIMU - G+K
SMŪGIS RANKA IŠ APAČIOS (dvigubas) - D+F+P [P]
PAKIRTIMAS {S} - B+(G+K)
SMŪGIS KOJA PRITŪPUS - D B+K
SALTO ATGAL - B U
SALTO ATGAL SU SMŪGIU KOJA {D} - B U K

METIMAI: {S} G+P; {S} {D} B+P; {S} {D} B F+P.

KOMBINUOTI METIMAI: P [P P]; P K; P P K;
P P D+K; D+F+P P K; D+F+P P P K; P [P] K.



KAGE

SMŪGIS ALKŪNE {C} - F+P
PAKIRTIMAS {S} {D} - F F+K
KŪLVERSTIJE SMŪGIS ABIM KOJOM {S} - F F+(G+P+K)
SALTO VIETOJE IR SMŪGIS KOJA {D} - B B+K
SALTO ATGAL IR SMŪGIS KOJA {D} - B U K

PAŠOKUS SMŪGIS KELIU - D F+K
KŪLIAVIRSTIS | PRIEKI [PAKIRTIMAS] {S} - B D F [K]
KŪLIAVIRSTIS ATGAL [PAKIRTIMAS] {S} - F D B [K]

METIMAI: {S} G+P; {S} {D} B+P; {S} G+P+K;
{S} {D} B F+P; (už nugaros) G+P.

KOMBINUOTI METIMAI: P P P K; P P P B U K;

P [P P]; K F F+K; P K F F+K; P P K F F+K.

(Bus daugiau)